Tam 160 Sayfa!  Vurgun: Tomb Raider 4!



PC GAMER TÜRKİYE

Dünyanın En Çok Satan PC Oyun Dergisi

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

Command & Conquer serisi inanılmaz bir aksiyon oyunu ile devam ediyor. Bilmek istediğiniz her şey çok özel dosyamızda

kenan9593

33 HARİKA İNCELEME

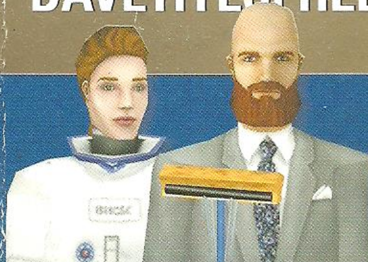
POSTER

SHADOW MAN - SOUL REAVER

COMPEX 99 FUAR

DAVETİYESİ HEDİYELİ

www.pcgamer.com
Yıl: 2 • Sayı: 13 • EKİM 1999
ABD: 8.99$ TÜRKİYE: 4.99$ (2.300.000 TL)



SUBURBAN CHAOS!

Maxis'in merakla beklenen oyunu hakkında hazırladığımız bu harika dosyada bir oyunun insan yaşamının derinliklerine nasıl indiğini göreceksiniz.

ISSN 1302-0129



CD-ROM HEDİYELİ

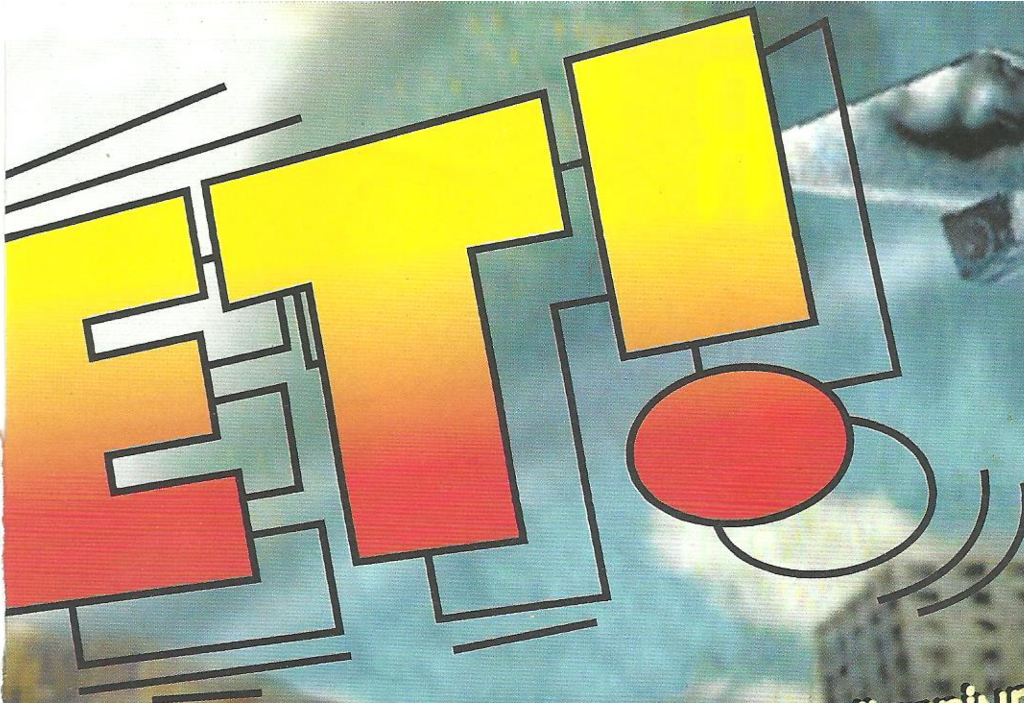
Microsoft

HİSS



Microsoft SideWinder™ Force Feedback Wheel ve Force Feedback Pro Joystick ile hemen tanışın! Oyundaki her hareketin gücünü avcunuzun içinde hissedin. Tabii ki inanılmaz 25 MHz işlemci sayesinde... İsterseniz, Game Controller Software ile bilgisayarınızın tuşlarını, oyundaki hareketler için programlayabilirsiniz. Peki, bütün bunları 80'den fazla oyunda kullanabileceğinizden söz etmiş miydik? Kemerinizi bağlayın. Engebeli bir yola giriyorsunuz.

Unutmayın; Force Feedback Pro ile Microsoft Urban Assault™, Force Feedback Wheel ile de Microsoft Monster Truck Madness™ 2 ve Microsoft CART Precision Racing™ ürünlerine ücretsiz sahip olacaksınız.



CANAVAR LASTİKLERLE KAYALARIN ÜZERİNDEN GEÇERKEN, ELİNDEKİ DİREKSİYONUN TİTREŞİMİNİ HİSSET!

TANKINA İSABET EDEN ROKETİN ETKİSİNİ, JOYSTICK'İNDEKİ HAREKETLE HİSSET!

MACERANIN TAM İÇİNE DALMANIN SARHOŞ EDEN GÜCÜNÜ HİSSET!



Force Feedback Wheel



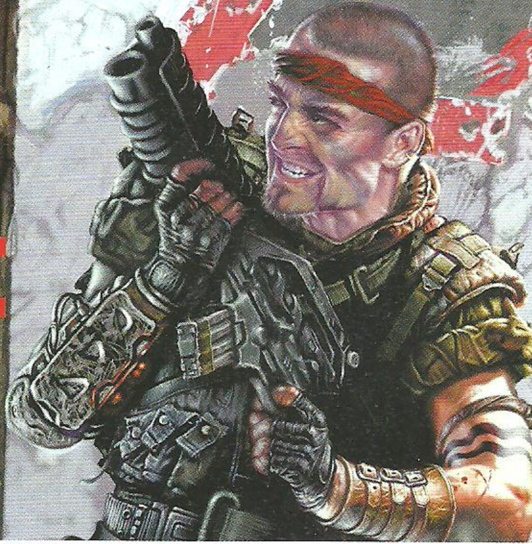
Force Feedback Pro Joystick

MICROSOFT SideWinder

Daha fazlasını mı istiyorsunuz?
www.microsoft.com/SideWinder/ adresini ziyaret edin.

PC GAMER TÜRKİYE
YIL: 2 • SAYI 13 • EKİM 1999

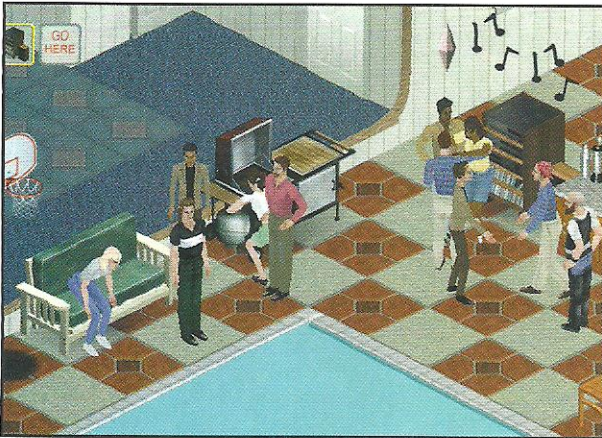
Command & Conquer: Renegade



Kapak Konus

46 Command & Conquer serisi tüm bilgisayar oyunları arasında en popüler olanlardan biridir ve her yeni oyunu sabırsızlıkla beklenir; ama Tiberian Sun'ı beklemek tahammül sınırlarınızı aştıysa ve yine de bu oyundan istediğinizi bulamadıysanız şimdi bir de Renegade'e çevirin gözlerinizi. Sizi temin ederiz, bu oyun aklınızı başınızdan alacak. Göz alıcı 3D bir ortamda geçen Renegade ufuktaki en parlak 3D shooter'lar arasındaki yerini aldı bile. Sadece PC Gamer okuyucularına özel bu yazıyı okuyun.

Dosya



The Sims: Suburban Chaos

60 Will Wright'ın yaratıcı zekasının ürünü bu büyüleyici yolculuk sizi "insan simulatörleri"nin dünyasına taşıyacak. Bu oyunda karşılaşacağınız her şey sizin hayatınıza ait. Ya da yaşamak isteyip de yaşayamadığınız hayata. Belki de oyun bittiğinde kendi kendinize kararlar alacaksınız, hayata yeni bir yerden başlamak isteyecek ve ilk adımı *The Sims*'le atmış olduğunuzu farkedeceksiniz. Göreceğiniz ayrıntılar karşısında şaşıracak, hatta hayrete düşeceksiniz. Sonuç olarak hangi tip oyunları tercih ederseniz edin, The Sims: Suburban Chaos mutlaka ilginizi çekecek.

Vurgunlar



28 Halo

Görebileceğiniz en iyi görüntülere sahip oyunlardan biri. Bungie'nin yapım aşamasındaki oyunu en zor beğenen eleştirmenleri bile etkilemeyi başardı.



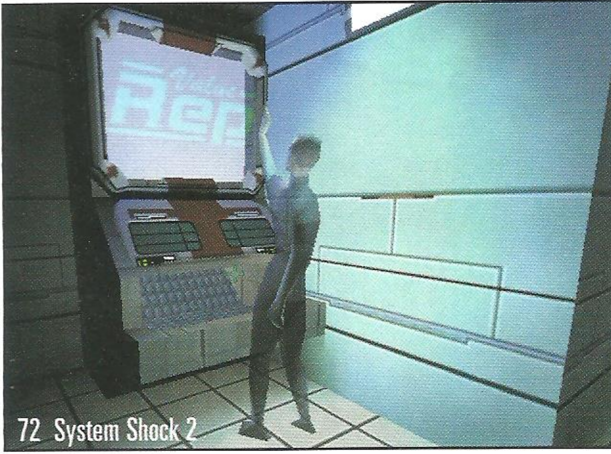
17 Soldier of Fortune

First-person shooter'lar, doğaları gereği vahşet içerir; ama Activision'ın yakında çıkacak oyununun yanında diğerleri masum kalıyor.



26 Tomb Raider: The Last Revelation

Lara köklerine dönüyor ve tek başına (tabii oyunun motorunun katkıları da unutulmamalı) neler yapabileceğini gösteriyor.


72 System Shock 2

İncelemeler

Strateji

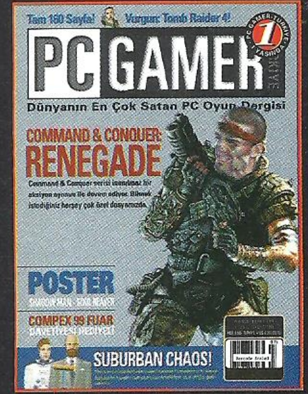

128 Descent


134 Outcast


142 Might and Magic 7

Donanım

Departmanlar



Bir

Herşeyin bir ilki vardır. Biz bir ilktik. Türkiye'de ciddi, doyurucu ve kaliteli bir oyun dergisinin başarılı olabileceğini kanıtlayan bir ilk. Ve bu ilk şimdi birinci yılını kutluyor. Artık *PC Gamer* için hedef kendini kanıtlamak değil, bir klasik olmak.

Bir yıldır *PC Gamer* ekibindeki istisnasız her insan büyük bir özveriyle çalıştı. Hepimiz fedakarlıklarda bulunduk. Kimimiz okulunu kimimiz ailesini bir yana bıraktı *PC Gamer* için. Her akşam hazır yemek yemekten formumuzu bozduk. Ama hiçbirimiz yakınmıyoruz, çünkü istediğimiz için yaptık ve başarılı olduk.

Şimdi parti zamanı, bu ay biraz şımartırız artık birbirimizi, biraz daha fazla severiz. Ama sizi unuttuğumuzu sanmayın. Çünkü siz bize verilebilecek en güzel hediyeyi verdiniz: İlgi. Çünkü *PC Gamer* daha ilk sayısında birinci yıl sonu için planlanan satışı yakaladı, çünkü ofisimizde bir dolabı salt sizden gelen mektuplarla doldurduk, çünkü kendimizi hiç yalnız hissetmedik; hissettirmediniz.

Bu yüzden sizin için hoş sürprizler hazırladık. Bugüne dek sizlerden gelen tüm öneri ve eleştirileri gözden geçirdik. Artık her ay çok daha fazla Vurgun'umuz olacak. İncelemeler bölümünde ayın en iyilerini çok daha uzun açıklayacağız. Donanım köşemizde bu aydan itibaren her geçen ay içeriğini arttıracak. Üstelik CD arayüzü de yenilendi ve gelecek aydan itibaren Türkçe olarak karşınızda olacak. Ve bu ay sayfa sayımızıda arttırarak tam 160 sayfa yaptık.

Bu hepimizin doğum günü, kutlu olsun.

PC GAMER-TÜRKİYE



Korku sinire yol açar.

Sinir nefrete dönüşür.

Nefret acı çektirir.

STAR WARS™
EPISODE I
THE PHANTOM MENACE™







Efsaneyi PlayStation ve PC CD Rom'da yaşa.







TÜRKIYE DISTRIBÜTÖRÜ:
ERSAN GAMES Beybi Giz Plaza K.15 D.57 80670 Maslak-İSTANBUL, TR Tel: (0212) 290 2490 pbx - Fax: (0212) 290 2499

ANA DAĞITICI:
ANTEN ELECTIRONICS Santral Ömerpaşa Cd. 15/37 Göztepe-İSTANBUL, TR Tel: (0216) 350 7730 - Fax: (0216) 269 5293

YEPYENİ BİR *PC GAMER* CD'Sİ!

PC GAMER SİZE BİR KEZ DAHA EN SON CD ARAYÜZ TEKNOLOJİSİNİ GETİRDİ

Yeni *PC Gamer CD*'sine hoşgeldiniz! Size sunduğumuz en son demoları bir an önce oynamaya başlamak için CD'yi disk sürücünüze yerleştirin ve istediğiniz demoyu oynamak için aşağıdaki tabloyu takip edin. Eğer CD'niz kendiliğinden devreye girip çalışmazsa arayüzü görmek için Explorer'u kullanarak CD dizininden PCGAMER.EXE'ye ya da Start (Başlat) çubuğundan Run (Çalıştır) tuşuna tıklayın. Herhangi bir sebepten dolayı arayüzü kullanmadan demoları yüklemek istiyorsanız sağdaki tablodan *CD*'deki demoların dizin ve dosya isimlerini de bulabilirsiniz.

CD'de bulunan demolar, patch'ler, oyun eklentileri ve diğer araçlar için tek tek teknik destek sunamadığımız için *CD*'niz çizilmişse, lekelenmişse ya da çalışmasını engelleyen ve sizden kaynaklanmadığını düşündüğünüz herhangi bir kusuru varsa değiştirmek için bize başvurmanız yeterli. Hatalı CD'nizi Büyükdere Cad. No: 15/A Kat: 4 80260 Şişli-İstanbul adresine gönderdiğiniz takdirde yenisiyle değiştirilecektir.

İÇİNDEKİLER

YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

DESTEK
CD desteği veren http://supprt.imaginemedia.com adresine doğrudan ulaşmak için buraya tıklayın.

ADD-ON'LAR
En yeni oyunların yeni level ve haritalarını içeren bu add-on'ları deneyin.

UTıLıTıES
CD'de bulunan yararlı programların listesini görmek için buraya tıklayın.

ARŞİV
Derginizde önceden yayınlanan demoları ya da incelemeleri merak mı ediyorsunuz? Cevaplar burada.

COCONUT MONKEY
Çılgın maymunumuzun bugünlerde neler yaptığını bilmek ister misiniz? Buraya tıklayarak Fan Art, Coconut Monkey'nin web sitesi ve daha birçok şeye ulaşabilirsiniz.

YÜKLEME
Ekrandaki demoyu yüklemeye hazır olduğunuzda kurma programını çalıştırmak için bu düğmeye tıklayın. Bu işlem aynı zamanda arayüzden çıkmanızı da sağlayacak.

README
Seçtiğiniz demonun readme dosyası. Bu dosya genellikle oyunla ilgili teknik bilgileri, kontrol tuşlarını ve ihtiyaç duyduğunuz her şeyi içerir.

DEMOLAR
İstediğiniz demoya çabucak ve kolayca ulaşmanın yolu. Demoyla ilgili kısa açıklamayı görmek için mouse'u resmin üzerine taşıyın ve demoyu oynamaya karar verdiğinizde resme tıklayın.

SYSTEM SHOCK 2



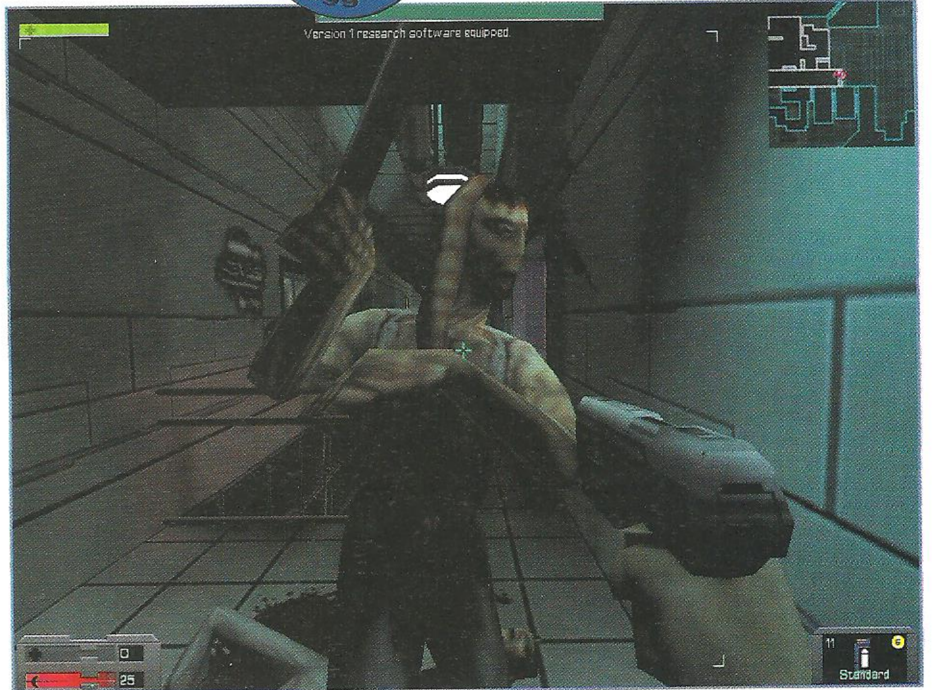
- **YÜKLEME:** \SHOCK2\SHOCK2.EXE
- **TEKNİK DESTEK:** (650) 571-7171
- **TÜRÜ:** Roleplaying
- **ÜRETİCİ FİRMA:** Electronic Arts
- **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 121MB hard disk alanı, DirectX

Birkaç yıl önce *System Shock* adında pek de bilinmeyen yeni bir oyun çıkmış ve tüm oyuncuları şaşırtmıştı. Oyunda SHODAN adındaki zeki bir bilgisayarla savaşan sibernetik olarak gelişmiş bir askeri kontrol ederken aşırı dozda aksiyona ve maceraya bulaşıyordunuz. Yıllarca devamı yapılmayan ve son on yılın hak ettiğini bulamayanlar arasında başı çekenlerden biri olan bu oyunun takipçisi için nihayet Looking Glass kolları sıvadı. Eğer fazla abarttığımızı düşünüyorsanız demoyu bir de kendiniz görün.

Demoda *UNN Von Braun* donanmasının bir üyesi olarak işe girişmek yerine biraz eğitim simulasyonu yardımıyla deneyim kazanmanız sağlanıyor. Tam oyunda farklı askeri birimlerin liderliğini üstlenme şansınız olacak. Ancak tümü için de ayrı ayrı eğitim görevleri olduğunu ve önce bunları geçmenizin iyi olacağını unutmayın; çünkü maceranız boyunca hangisini seçerseniz seçin diğerlerinin özelliklerine de ihtiyacınız olacak.

Demonun başında kendinizi *Von Braun*'un tıbbi departmanında bulacaksınız. Bundan sonrasını demoda kendiniz göreceksiniz; ama şu kadarını söyleyelim, o andan itibaren kanınıza adrenalin pompalanmaya başlayacak. Demoya başlamadan önce yandaki kontrol tuşlarına göz atmayı unutmayın. Oyun başladıktan sonra neyi nasıl yapacağınızı bilmek istersiniz, değil mi?

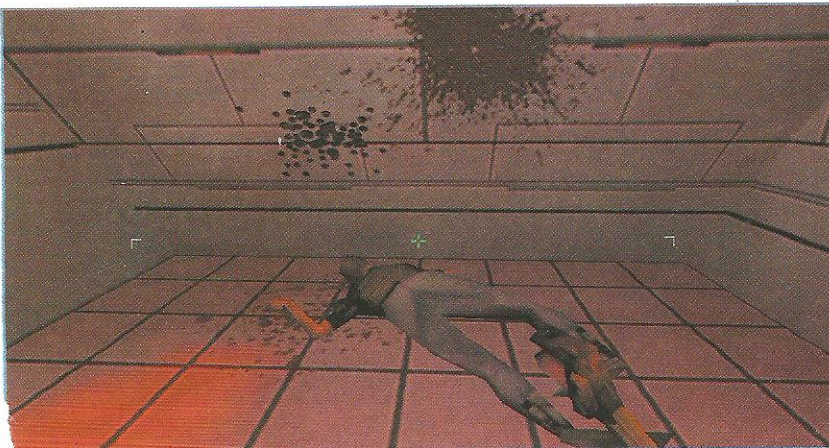
İlk bakışta düşündüğünüzün aksine *System Shock 2* gerçek bir first-person shooter değil, bu oyun bir roleplaying. Inventory ekranınızı açmak için TAB tuşuna basın. Buradaki nesneleri ya da silahları kullanmak için üzerlerine tıklayıp sürüklemeniz yeterli. Inventory'nizi sık sık kontrol etmeyi unutmayın; çünkü bir şeyleri toplayıp sonra en ihtiyacınız olduğu anda elinizde olduğunu unutmak bu oyunda başınıza gelebilecek bir şey. Demoda oyunun ilk level'ını oynayabileceksiniz. Burada karşınıza birçok sürpriz ve bulmaca çıkacak. Ayrıca oyunun *PC Gamer* ofisinde nasıl olup da hemen klasikler arasına girdiğini anlayacaksınız.



Von Braun'un koridorlarında dolanan hibrid'lere dikkat edin. Size pek dostane davranacakları söylenemez.



Kilitleri açmak yetenek kadar şans da gerektiriyor; ama en çok da Nanite'e ihtiyacınız olacak.



Kan görmekten mideniz bulanıyorsa haberiniz olsun; bu oyun kalbi zayıf olanlara göre değil.

KONTROL TUŞLARI

HAREKET KOMUTLARI

İleri koş	W
Geriye yürü	X
Sola dön	A
Sağa dön	D
Çömel	S
Sola kay	Z
Sağa kay	C
Sola eğil	Q
Sağa eğil	E
Zıpla	Spacebar

DİĞER KOMUTLAR

Mod değiştir	Tab
Silahı doldur	R
Cephane türünü değiştir	B
Silah ayarlarını değiştir	O
Harita	M
Çabuk yükleme	Alt + L
Çabuk save etme	Alt + S

SEPTERRA CORE

- **YÜKLEME:** \SEPTERRA\SEPTERRA.EXE
- **TEKNİK DESTEK:** *support@lith.com*
- **TÜRÜ:** Roleplaying
- **ÜRETİCİ FİRMA:** Monolith Productions
- **GEREKENLER:** Pentium, 32MB RAM, 105MB hard disk alanı, DirectX, SVGA

Septerra Core'un yaratıcısı Valkyrie Studios, bu roleplaying oyunu çıkarana kadar bir çok sıkıntı ve belayla karşılaştı; ama sonuçta oyunu dağıtmak için bir Amerikan yayıncıyla anlaşmayı başardı. Şimdi duyurusunun yapılmasının üzerinden geçen iki yıl boyunca, bu oyunun neden RPG fanlarınca dikkatle izlendiğini anlamak için elinize bir fırsat geçmiş bulunuyor.

Demoda oyunun ilk bölümünün tamamını oynama fırsatı bulacaksınız. Oyunda Maya adında genç bir kadının kontrolünü alacaksınız. Maya, merkezi bir çekirdek etrafında dönen yedi tabakalı bir dünya olan Septerra'nın altıncı kabuğunda yaşamaktadır. Ayrıca bir Junker'dır, yani yedinci tabakanın dışındakilerin yaşadığı Chosen'dan fırlatılan çöplerle hayatını sürdürmeye çalışan bir grup insandan biridir Maya da. Oyuna başladığınızda Maya ve arkadaşı Grubb tepelerinde uçan Chosen gemilerini görür. İlk işiniz yaşadığınız yer olan Oasis'deki insanlarla konuşarak Azziz'in tapınağına gitmek olacak.

İPUCU

Oyunun başında tam olarak ne yapacağınızı anlamak konusunda zorlanabilirsiniz; işte size ipucu: Yapabileceğiniz her şeyi yaptıktan ve bulduğunuz nesneleri topladıktan sonra Azziz'in tapınağına gitmek için Badland'a uğramanız gerekiyor. Burada bir iki çarpışma yaşamanız gerekecek; ama unutmayın bunların hiçbiri Maya'nın üstesinden gelemeyeceği şeyler değil.

Maya'yı sadece mouse kullanarak kontrol edebileceksiniz. Yürümesini istediğiniz yere tıklamanız yeterli, koşmasını istiyorsanız çift tıklayın. Ayrıca mouse'u tıklayıp (ya da çift tıklayıp) tuşa basılı tutarak da kesintisiz olarak kursoru hareket ettirdiğiniz yere yürümesini ya da koşmasını sağlayabilirsiniz. Karşınıza alabileceğiniz nesneler çıktığında kursör bir ele dönüşecek, bu nesnelere tıklayarak onları toplayabilirsiniz.

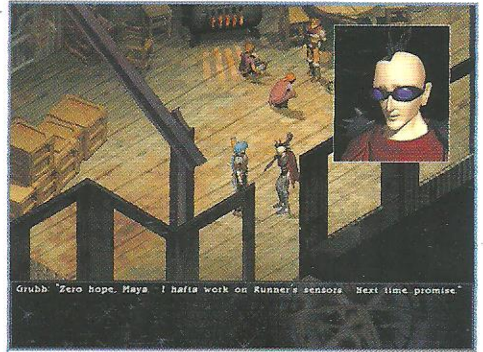
Gerekli malzemeleri satın alabileceğiniz dükkanlar da var. Elinizdeki nesneleri kullanmak için kursörü ekranın altına hareket ettirmeniz gerekiyor. Burada sizi alt ekranlara taşıyacak ikonlar göreceksiniz. Alt ekranlar ise karakterlerinizin özelliklerinin dışında sağlık gereçlerinin ve anahtar nesnelerin bulunduğu iki ayrı kategoriyi de görebileceğiniz bir bölüm.

Çarpışmalar bir çeşit turn-based. Çarpışma moduna girdiğinizde her karakterinizin portresi altında bir çubuk göreceksiniz. Bu çubuk üç parçaya ayrılmış durumda; hareket edebilmek ya da saldırmak için bu üç kısımdan en az birinin dolmasını beklemeniz gerekiyor. Ancak daha fazla dolmasını beklerseniz daha güçlü ve etkin olarak saldırabileceksiniz. Hareketinizi yapmak için hazır olduğunuzda karakterinizin resmine tıklayarak zamanı durdurun. Sonra da bir Fate kartı (kart ikonu) ya da inventory'nizdeki herhangi bir başka nesneyi kullanmak için (sırt çantası ikonu) kılıç ikonuna tıklayın. Bir yetenek/saldırı seçtiğinizde ekranın sağ altında yapabileceğiniz farklı atakların bir listesini göreceksiniz. Resminizin altındaki çubuğun daha fazla dolmasına izin verirseniz burada oyundaki düşman yaratıklar üzerinde farklı etkileri olan daha fazla seçeneği kullanma şansınız olacak. *Septerra Core*'un büyüleri Fate kartlarından ibaret. Her birinin ihtiyaca göre farklı etkileri var. Bunların tek tek kendi büyüleri olduğu gibi bir arada kullanıldıklarında büyü çeşitliliği daha da artacak.

Demoyu nasıl oynayacağınız hakkında daha fazla bilgi ve klavyeden verebileceğiniz komutlar için demoyla birlikte gelen README.TXT dosyasını okumanızı öneririz.



Dünya haritasını gönül rahatlığıyla araştırabilirsiniz. Çünkü burada gezerken size hiçbir şey saldırmayacak.



Oyunda bol miktarda bulunan karakterlerle konuşma başlatmak için önce karaktere sonra da konuşmak istediğiniz konuyu simgeleyen ikona tıklamanız yeterli.



Çarpışmalar bir çeşit aşamalı turn-based olarak düzenlenmiş. Ölümcül bir saldırı yapmak için çubuğunuzun yeterince dolmasını beklemelisiniz. Bu demoda Maya her şeyi alt edecek kadar güçlü, unutmayın!



Karakterlerin durumunu gösteren ekran, ekibinizdeki elemanların yeteneklerini karşılaştırmanıza imkan sağlıyor.

TADINI ÇIKAR!

STAR WARS
BÖLÜM I
GİZLİ TEHLİKE

Pizza Hut®

BİLGİSAYAR OYUNU HEDİYELİ



STAR WARS
EPISODE I
THE PHANTOM MENACE

DAHA FAZLASINI İSTE

ÖZEL STAR WARS MENÜSÜ!

Pizza Hut Çocuk Menüsü
Star Wars Oyuncakları Hediyeli!

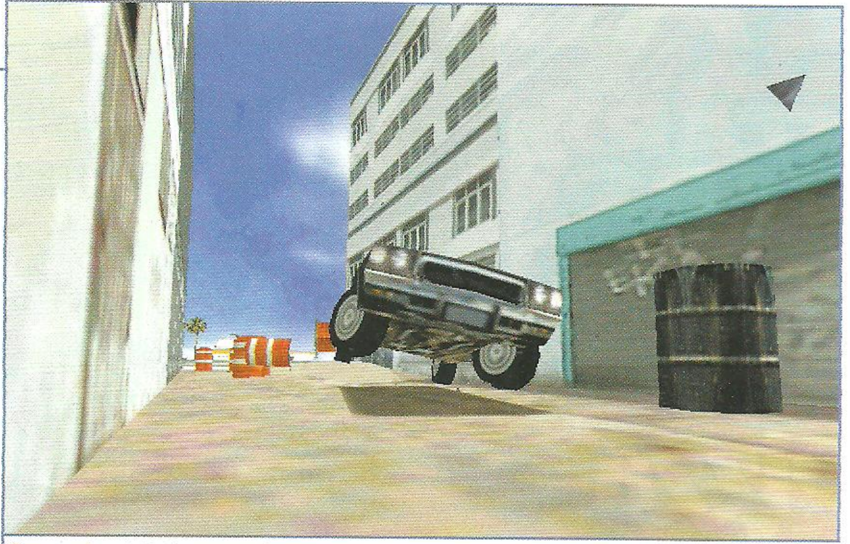
Ayrıca, Pizza Hut restoranlarında Star Wars sürprizleri...

Kampanya, stoklar bitene kadar sürecektir.

İstanbul: Akmerkez, Ataköy, Etiler, Florya, Galleria, İstiklal Cad., Levent, Taksim, Bağdat Cad., Bahariye, Capitol, Feneryolu, Kozyatağı, Pendik;
Ankara: Atakule, ODTÜ; **İzmir :** Pasaport, **Adana; Bursa; Mersin.**

DRIVER

- **YÜKLEME:** \DRIVER\SETUP.EXE
- **TEKNİK DESTEK:** (800) 434-2637
- **TÜRÜ:** Aksiyon
- **ÜRETİCİ FİRMA:** GT Interactive
- **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, 32MB hard disk alanı, 3D hızlandırıcı kart, DirectX



Tam versiyondaki Director modu, oyuna daha hoş bir görünüm kazandırmak için istediğiniz değişiklikleri yapmanızı sağlıyor.

Peşinizde bir sürü amansız polisle kalabalık bir caddede hız yapmak gibisi var mıdır? İşte *Driver* sizi Amerika'nın dört büyük şehrinin caddelerinde bu çılgın duyguyu yaşamaya davet ediyor. Demoya New York'da başlıyorsunuz, yapacağınız ilk iş, arabanızı haşat etmeden sizi sıkıştıran polislerden bir an önce kurtulmak ve kaçmaya başlamak. Trafiğe girdiğinizde yolunuzdaki engellere takılmadan peşinize düşmüş olan polisleri atlatmaya çalışacaksınız.

Aracınızı tanımak için readme dosyasındaki kontrol tuşlarına bakın. Oyunun tam versiyonunda polislerden kaçmaktan başka önemli metropollerin yeraltı dünyasında pis işlere bulaşmak gibi şeyler de yapabileceksiniz. Oyunda Tanner isminde bir gizli polisi oynuyorsunuz ve işiniz, kiralık bir şoför olarak New York, San Fransisco, Los Angeles ve Miami'de faaliyet gösteren büyük bir suç örgütüne sızmak.

Gerçekçi modellemeler ve şehirlerdeki detaylara gösterilen inanılmaz özen, oyun boyunca sizi şaşırtacak. Tam oyunda ayrıca önceki kovalamacaları kaydedip farklı açılardan görüntüler ekleyerek tekrar izlemenizi sağlayan bir mod da bulunuyor. Speed'deki kovalamaca sahnelerini şaşırtıcı bulduysanız bir de bu işi kendiniz yaptığınızda neler olacağına bakın! Demoda bu filmlerden de bazı görüntüler bulacaksınız. Tam oyunda ayrıca hazırladığınız film dosyalarını *Driver*'ı olan arkadaşlarınıza göndererek bu konuda ne kadar yetenekli olduğunuzu kanıtlama şansınız da var.

Oyunda 70'lerin göz alıcı arabaları ve gerçekçi hasar modellemeleri bulunuyor. Arabanızı her çarptığınızda ön çamurluğunuz aldığı eciş bücüş şekli görüp irkileceksiniz. Demoyu yükleyin ve keyfini çıkarın!

STAR WARS: EPISODE I —
THE PHANTOM MENACE

- **YÜKLEME:** \TPMDEMO\TPMDEMO.EXE
- **TEKNİK DESTEK:** (415) 507-4545
- **TÜRÜ:** Aksiyon/Adventure
- **ÜRETİCİ FİRMA:** LucasArts
- **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 61MB hard disk alanı, 3D hızlandırıcı kart, DirectX, SVGA

Gerçi filmi izlemek bize hala kısmet olmadı ama Amerika saatine göre sıra çoktan bu efsane filmin oyunlarına geldi bile. *The Phantom Menace*'ın hikayesi neredeyse filmdekiyle birebir aynı. Oyuna Nobi yörüngesindeki Trade Federation uzay üssündeki toplantı odasında Obi-Wan Kenobi'nin kontrolünü alarak başlıyorsunuz. Oda zehirli gazla dolmaya başladığından yanınızdaki Qui-Gon Jinn'le birlikte ilk yapmanız gereken şey bu ölüm odasından kurtulmak ve sizi öldürmeye çalışan droid'leri yok etmek.

Jedi Knight'ı kontrol etmek son derece basit; ileri koşmak, geriye gitmek ya da sağa sola dönmek için yön tuşlarını kullanıyorsunuz. Control tuşuna basarak silahınızı kullanıyor ve X ile de zıplıyorsunuz. Düğmelere basmak, kutuları itmek ya da insanlarla konuşmak için space bar'a basmanız yeterli. Güç kullanmak için Z'ye, silah seçmek için klavyenin üst kısmındaki ilk altı rakam tuşundan birine basmalısınız.

Demo, oyunun ilk kısmından kısa bir bölüm sunuyor. Etrafınız katil droid'lerce çevrili olacak ve üsten çıkış yolunu bulmak için havalandırma borularını adım adım araştırmak zorunda kalacaksınız.



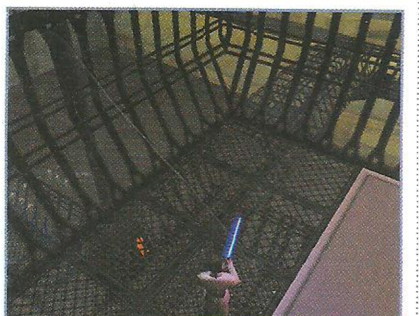
Bu savaşçı droid'ler bir anda etrafınızı saracak, bu yüzden kendinizi ateşli savaş sahnelerine hazırlamanızda fayda var.

Demoyu oynarken Qui-Gon Jinn'in söylediklerini dikkatle dinleyin ve gözünüz düğmelerde olsun. Yolculuğunuz boyunca sizi bu delikten kurtarmak için bekleyen birçok gizli yardımcı bulacaksınız; kilitli kapılar basit bir dokunuşla açılıverecek.

Işın kılıcınızı sadece bir silah olarak görmeyin, bu aynı zamanda bir savunma aracı. Düşmanla karşılaştığınızda Control tuşuna basarak droid'lerin saldırılarını yine onlara çevirebilirsiniz. Bu şekilde yanlarına bile yaklaşmadan onları alt etme şansınız var. Ayrıca oyunu sık sık save etmeyi unutmayın (Qicksave için F5 tuşunu kullanacaksınız). Oyunun basit olduğu söylenemez; çünkü kendinizi bol bol yükleme yaparken bulacaksınız.



Çoğu 3D oyun gibi bu oyun da harika patlama görüntüleri sunuyor.



Bu geçitlerde ilerlerken çok dikkatli olmalısınız. Düşmanlarınızın hangi köşeden çıkacağını asla bilemezsiniz.

Fiyatlar kalitemizin ~~çok gerisinde!~~

en iyiler birarada

24 aya varan eşit taksitlerle!

- **QDI** BX Intel Chip Anakart
- **15" Digital** Monitör
- **Creative** 48XCD Rom/6X DVD
- **Creative** Vibra 128 PCI Ses Kartı
- **Apache** Fax Modem 56 KV 90
- **Eastern** Ses Sistemleri
- **Aver Media** TV+Radyo Kartı
- **Microsoft** Mouse
- **...ve en iyi KRN satış sonrası servis desteği**



KRN'nin bir üstünlüklerine bakın,
bir de fiyatına... Fiyatların kalitenin
çok gerisinde olduğunu görürsünüz.
Dünyanın en iyi komponentleriyle üretilen
KRN bilgisayarları,
en uygun fiyatlarla sizleri bekliyor...
İster kaliteyle fiyatı kıyaslayın;
ister fiyatla kaliteyi,
en iyi seçenekler KRN'de.





SS414
Opsiyonel ses sistemleri



Bilişim '99

KRN en yeni modelleriyle Bilişim'99 fuarında, Salon 2-Bilişim Ev, No: 310 adresinde.

ÇOKTANDIR **2000** UYUMLU

KRN ELEGANT SUPER 2000 MULTIMEDIA

Intel® Celeron™ 333 / 366 / 400 / 433 / 466 MHz İşlemci & Intel® Pentium® II İşlemci 350 / 400 MHz & Intel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 / 550 MHz • Intel® BX / ZX 100 MHz Mainboard • 15" Monitör • 16 MB TNT Ekran Kartı • 128 MB 100 MHz SDRAM • 8.4 GB Harddisk • Creative® AWE 128 PCI VIBRA Ses Kartı • Creative® 6X DVD • 1.44MB 3.5" Floppy • ATX KASA • Q Türkçe Multimedia İnternet Klavye • Microsoft Mouse • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi • AX 5108 Hoparlör • Mouse Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD Kızağı •

KRN ELEGANT FULL 2000 MULTIMEDIA

Intel® Celeron™ 333 / 366 / 400 / 433 / 466 MHz İşlemci & Intel® Pentium® II İşlemci 350 / 400 MHz & Intel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 / 550 MHz • Intel® BX / ZX 100 MHz Mainboard • 15" Monitör • 16 MB TNT Ekran Kartı • 128 MB 100 MHz SDRAM • 8.4 GB Harddisk • Aver Media TV+Radyo kartı • Creative® LIVE Ses Kartı • Creative® 6X DVD Rom • APACHİ 56K V.90 Fax Modem • 1.44MB 3.5" Floppy • ATX KASA • Q Türkçe Multimedia İnternet Klavye • Microsoft Mouse • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi • AX5108 Subwoofer'li ses sistemi • Mouse Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD Kızağı •

KRN ELEGANT FULL MULTIMEDIA

Intel® Celeron™ 366 / 400 / 433 / 466 MHz İşlemci & Intel® Pentium® II İşlemci 350 / 400 MHz & Intel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 / 550 MHz • Intel® BX 100 MHz Mainboard • 15"Monitör • 8 MB Intel® 740 AGP Ekran Kartı • 128 MB 100 MHz SDRAM • 6.4 GB Harddisk • Aver Media TV+Radyo kartı • Creative® AWE 64 PCI Ses Kartı • Creative® 48X infra CD Rom • APACHİ 56K V.90 Fax Modem • 1.44MB 3.5" FDD • ATX KASA • Q Türkçe Multimedia İnternet Klavye • Microsoft Mouse • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi • AX5108 Subwoofer'li ses sistemi • Mouse Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD Kızağı •

KRN MIRACLE MULTIMEDIA

Intel® Pentium® II 350 / 400 & Intel® Pentium® III 450 / 500 / 550 MHz İşlemci • Intel® BX 100 MHz Mainboard • 15" Monitör • 8 AGP Intel® 740 Ekran Kartı • 64 MB 100 MHz SDRAM • 6.4 GB Harddisk • 1.44MB 3.5 FDD • CREATIVE® AWE 64 PCI Ses kartı • CREATIVE® 48X infra CD Rom • ATX Kasa • Windows 98 Türkçe Q Klavye • Microsoft Mouse + Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi

SENTİM®

SENTİM İLETİŞİM HATTI
0216 415 79 79 / 0212 288 14 26
www.sentim.com.tr

ACİL TEKNİK SERVİS · KRN 2 YIL GARANTİ · TSEK · Windows98 · intel inside pentium III

KRN ART OF TECHNOLOGY

SENTİM BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ İLETİŞİM SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ. Samandıra Yolu 2. Bölge 7. Esenşehir Kürkçüler Caddesi Yukarı Dudullu 81260 İstanbul Tel: 0216 415 79 79 (Pbx) 466 08 50 (3 Hat) Faks: 0216 420 56 32 **SENTİM Mecidiyeköy** Tel: 0212. 288 14 26 • **ANKARA ANA DAĞITICI** *Puma* Tel: 0312 212 07 24 • **İSTANBUL BAYİLERİ** / **Bakırköy** *Alternatif* Tel: 0212 570 64 55, **Beşiktaş** *Progress* Tel: 0212 260 21 67, *Eksen* Tel: 0212 236 09 00, **Kadıköy** *Penta Bilg.* Tel: 0216 330 71 34 **Levent** *Isomak Ltd. Şti.* Tel: 0212 268 58 87, **Şirinevler** *Fatih Bilg.* Tel: 0212 654 44 15, **Üsküdar** *Aydeniz* Tel: 0216 310 72 38, **Fındıklı** *Pronet* Tel: 0212 249 27 14 • **ANADOLU BAYİLERİ** / **ADANA** *Burgs Bilg.* Tel: 0322 459 24 50 • **ADIYAMAN** *Fulya* Tel: 0416 214 02 58 • **AFYON** *Afbim* Tel: 0272 214 10 32 • **AKSARAY** *Derman* Tel: 0382 214 29 30, *Doğubank* Tel: 0382 212 61 49 **AMASYA** / **Merzifon** *Ekol Mimarlık* Tel: 0358 513 46 21 • **ANKARA** / **Emek** *Tekdoguş* Tel: 0312 215 16 86, **Gimat** *Platform Bilg.* Tel: 0312 397 36 30, **Kavaklıdere** *EMF* Tel: 0312 468 98 46, **Kızılay** *Batıfen* Tel: 0312 433 00 40, **Maltepe** *Ufuk* Tel: 0312 232 35 00, **Sincan** *Puma* Tel: 0312 268 84 95, **Batıkent** *Batıfen* Tel: 0312 256 59 06, **Sıhhiye** *Başak* Tel: 0312 231 07 88 • **ANTALYA** *Fon* Tel: 0242 247 67 93 *ABM* Tel: 0242 242 16 33, **Alanya** *Eylül* Tel: 0242 519 04 26 • **AYDIN** *Gonca* Tel: 0256 213 55 56 **BALIKESİR** *Gelişimci* Tel: 0266 249 49 78, *Zirve Elektronik* Tel: 0266 242 29 95, **Erdek** *BlackWhite* Tel: 0266 835 39 62 • **BARTIN** *Barbim* Tel: 0378 228 52 50 • **BİLECİK** *Cem Bilgi İşlem* Tel: 0228 212 27 07, **Bozüyük** *Akbil* Tel: 0228 314 14 01 • **BOLU** *Akademi* Tel: 0374 215 10 04, **Düzce** *Düzbem* Tel: 0374 524 09 27 • **BURDUR** *Burbem* Tel: 0248 233 41 70 • **BURSA ANA DAĞITICI** *Serdar Şirketler Grubu* Tel: 0224 211 23 80, *Gözde* Tel: 0224 271 15 79, *Serbil* Tel: 0224 211 23 85, *Data* Tel: 0224 271 39 60 • **ÇANAKKALE** *Çağrı* Tel: 0286 217 25 41, **Ayvacık** *Can* Tel: 0286 712 38 16, **Biga** *Damla* Tel: 0286 316 02 84, **Gelibolu** *Profesyonel* Tel: 0286 566 41 80, • **DENİZLİ** *Active* Tel: 0258 263 16 85 • **DİYARBAKIR** *Orjin* Tel: 0412 223 47 18, *Newline* Tel: 0412 221 38 13 **EDİRNE** *Eyüboğlu Bilg.* Tel: 0284 212 01 71 • **ELAZIĞ** *Biltem* Tel: 0424 212 88 78, *Quality* Tel: 0424 237 10 16 • **ERZURUM** *Ernema* Tel: 0442 235 11 58 • **ESKİŞEHİR** *Star Bilg.* Tel: 0222 226 61 73 • **G.ANTEP** *FX Copm* Tel: 0342 321 94 17 • **HATAY** *Birecik* Tel: 0326 212 38 99 *Promarket* Tel: 0326 213 75 27, **İskenderun** *Biltek* Tel: 0326 613 98 09 • **İZMİR Balçova** *Asaş Bilgi İşlem A.Ş.* Tel: 0232 278 47 76, **Bornova** *Fabim* Tel: 0232 342 34 34, **Karşıyaka** *ELK-BİL* Tel: 0232 368 36 68, **Mektupçu** *Ege Mikro* Tel: 0232 445 12 06, **Çankaya** *Yöre Bilg.* Tel: 0232 425 41 86, **İkiçeşmelik** *Özfiliz Elek.* Tel: 0232 441 41 73 • **İZMİT** *Atak Bilg.* Tel: 0262 323 18 37, **Gebze** *Savbim* Tel: 0262 643 82 72 • **K.MARAŞ** *Nötron Bilg.* Tel: 0344 225 39 50 • **KARAMAN** *Genç&Genç* Tel: 0338 213 69 80 • **KARS** *İL-KE İletişim* Tel: 0474 212 31 10 **KASTAMONU** *SMS* Tel: 0366 214 92 43 • **KAYSERİ** *Alfa* Tel: 0352 222 31 70, *Teknosoft* Tel: 0352 221 11 84, *Tem* Tel: 0352 330 34 05 • **KIRKLARELİ Lüleburgaz** *RGB Computer* Tel: 0288 412 44 06 • **KONYA** *Bardas* Tel: 0332 321 08 48 • **KÜTAHYA** *Bilçag* Tel: 0274 216 88 34 **MALATYA** *Ecesoft* Tel: 0422 324 81 00 • **MERSİN Silifke** *Enta* Tel: 0324 714 17 04 • **MUĞLA** *Beta* Tel: 0252 214 69 33, **Bodrum** *Erbim* Tel: 0252 316 88 57, **Fethiye** *Suncom* Tel: 0252 612 51 12 • **NEVŞEHİR** *Aycom* Tel: 0384 214 28 18 • **NİĞDE** *Nicom* Tel: 0388 233 08 54 • **ORDU** *Pro-Bil* Tel: 0452 223 31 95 • **OSMANİYE** *Özgür* Tel: 0328 813 75 65 • **RİZE** *Varol* Tel: 0464 214 28 63 • **SİİRT** *Alfa Computer* Tel: 0484 223 15 09 • **SİVAS** *Özsoft* Tel: 0346 225 29 47 • **Ş.URFA** *Geka* Tel: 0414 313 10 62 • **ŞIRNAK** *Erak* Tel: 0486 616 39 54, *Doğu İletişim* Tel: 0486216 51 17 • **TEKİRDAĞ** *Milenyum* Tel: 0282 261 12 29, **Çorlu** *Tekkom* Tel: 0282 652 78 04 • **UŞAK** *Bilsa* Tel: 0276 215 52 95 • **YOZGAT** *Ahsen* Tel: 0354 217 71 17 • **ZONGULDAK** *Bilmer* Tel: 0372 253 51 84, *Ebil* Tel: 0372 323 24 19

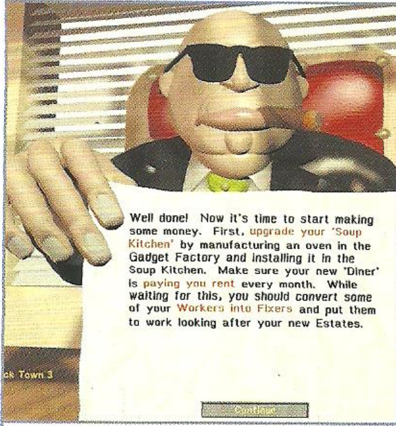
MEDIAK

SENTİM, KURALKAN ŞİRKETLER GRUBU KURULUŞUDUR

MOB RULE

- **YÜKLEME:** \MRDEMO\SETUP.EXE
- **TEKNİK DESTEK:** (970) 339-7137
- **TÜRÜ:** Strateji
- **ÜRETİCİ FİRMA:** Simon & Schuster
- **GEREKENLER:** Pentium 166, 16MB RAM, 63MB hard disk alanı, DirectX

Bir çetede neler olup biter, haberiniz var mı? Öğrenmek için bu organize suç simulasyonuna başvurabilirsiniz. Oyuna basit bir katil olarak başlaycak ve bu pisliğin en tepe noktasına oturmak için bir dolu suç işleyeceksiniz. Ve maceranız boyunca suç örgütünün önemsiz bazı pis işlerini üstleneceksiniz.



Görevleri bu beyefendiden alacaksınız.

Mob Rule demosu Hick Town bölümünün ilk kısımlarını oynamanıza izin verecek. Burada ilk karargahınızı ve üretim merkezinizi yaratacak sonra da emirlerinizi yerine getirmek için yanıp tutuşan suç bağımlısı adamlar salacaksınız ortalığa. Dışarıdaki dünya acımasız ve ürkünç. Ve kazanan ise yanındaki korumalarına tek bir el hareketiyle her istediğini yaptıran kişi olacak.

Demodaki ilk laçka işleriniz sırasında ve imparatorluğunuzu kurma aşamanızın başlangıcında oyun size yardım edecek. İlk olarak biraz para yapmak için ufak bir lokanta açacaksınız. Sonra daha çok kazanmak için işleri biraz daha büyütüp daha iyi bir lokantaya çevireceksiniz burayı. Kulağa basit geliyor, ha? O halde işe koyulun ve alemlerin yeni babası olma şansınız var mı görün. Aslında yeterince paranız ve aklınız varsa bu iş çocuk oyuncağı.

Tam versiyonda kullanabileceğiniz daha çok araç, hükmedeceğiniz daha çok insan ve kontrol edeceğiniz daha çok para yanında LAN ya da Internet üzerinden çoklu oyuncu desteği de bulacaksınız.



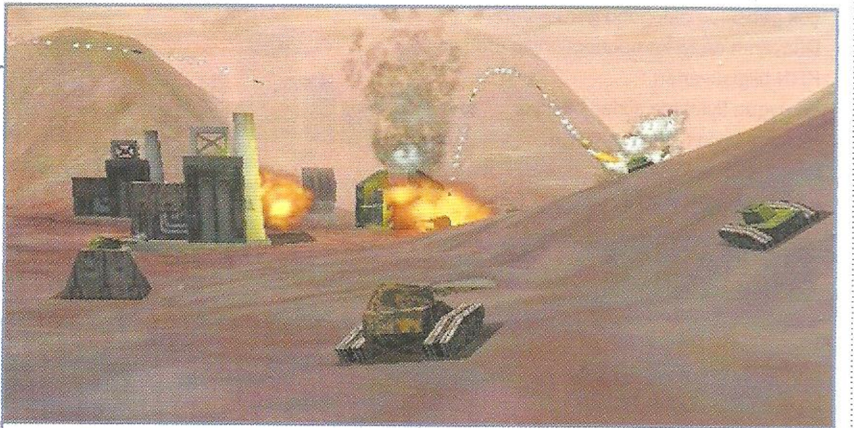
Yeterince para ve sabırla siz de *Mob Rule*'daki hızla büyüyen bu suç imparatorluğunun başında olabilirsiniz.



Binalarınıza yeni eklemeler yaparak buralardan kazandığınız para miktarını artırabilirsiniz.

WARTORN

- **YÜKLEME:** \WARTORN\WARTORN.EXE
- **TEKNİK DESTEK:** *www.wartorn.com*
- **TÜRÜ:** Strateji
- **ÜRETİCİ FİRMA:** Eyst
- **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, 63MB hard disk alanı, 3D hızlandırıcı kart, DirectX



3D hızlandırılmış grafikler savaş eşliğinde harika görüntüler sunuyor.

Real-time strateji türü adı duyulmamış bir firma olan Eyst'in sunduğu bu oyunla taze kana kavuşacak gibi görünüyor. *Command & Conquer* gibi bir oyunu baştan aşağı 3D oynamanın nasıl bir şey olduğunu merak ediyorsanız bunu öğrenmek için Wartorn'a göz atabilirsiniz. Wartorn uzak gelecekte geçiyor; artık sadece eğlenmek için değil başlı başına bir spor olarak savaş turnuvaları düzenlenmektedir. Savaşçı kahramanlar arasındaki turnuvalar bütün dünyada gösterilmektedir ve bu konudaki maharetlerinizi sergileme sırası size gelmiştir.



Civarda araştırma yapmak için en azından bir tane gözcü üretmenizde fayda var. Böylece düşmanı bulabilirsiniz.

Oyun tıpkı diğer real-time strateji oyunları gibi oynanıyor. Çok sayıda birimi seçmek için mouse'u tıklayıp sürüklemeniz ve birimlerinizin gitmesini istediğiniz yere tıklamanız gerekli. Ancak çarpışmaya girmeden önce birimlerinizi seçmelisiniz. Her oyuncu savaş alanına girerken yanına belli sayıda birim alabiliyor. Doğru birimleri satın almak da, en az onları savaşta doğru bir biçimde kullanmanız kadar önemli.

Kaynak yönetimi diğer oyunlara nazaran biraz daha karmaşık. Öncelikle "Official Tunnel"den yeni birimler isteyebilirsiniz. Ayrıca fabrikalar yaparak kendiniz de birim üretebilirsiniz. Ancak bu fabrikaların çalışması için hammaddeye ihtiyacı var. Dört temel hammadde petrol, kömür, demir madeni ve fosfat. Bir fabrika kurmak ve yeni birimler üretmek için fabrikanın ihtiyacı olan şeyler çelik, cephane ve yakıt. Çeliğin üretildiği yer, demir madeni ve kömür gerektiren çelik fabrikası. Cephane fabrikası için fosfat ve çeliğe ihtiyacınız var. Petrol rafinerisinde yakıt üretmek için-se tek ihtiyacınız olan şey petrol. Tüm bu fabrikaların çalışması için sürekli kömür ihtiyacı olan bir jeneratör kurmanız gerekiyor. Tüm sistemin sürekli faaliyette olması için de hiç kuşkusuz sürekli kaynak taşımanız gerekecek.

Bu anlattıklarımız söz konusu 3D strateji oyununda bulunan yeni özelliklerin sadece bir bölümü. Demoyu yükledikten sonra Start menüsünde bulabileceğiniz HTML formatındaki rehberi mutlaka okumanızı öneririz.

PANZER GENERAL 3D: ASSAULT

- **YÜKLEME:** \PG3DEMO\PANZERGENERAL3DDEMO.EXE
- **TEKNİK DESTEK:** (415) 895-2626
- **TÜRÜ:** Savaş Oyunu
- **ÜRETİCİ FİRMA:** SSI
- **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, 39MB hard disk alanı, 3D hızlandırıcı kart, DirectX

SSI'ın yaptığı dünyanın en ünlü savaş oyunu serisi, artık tamamen üç boyutlu. Alman ordusunun komutanı olarak bu kez de tanklarınızı, uçaklarınızı ve kara askerlerinizi İngiltere'ye karşı yöneteceğiniz bir savaş senaryosu var karşınızda. İşiniz Fransız topraklarına hücum etmek ve müttefik kuvvetlerin iletişim hattını koparmak. Başarılı olmak için ilk görevi beş turn içinde bitirmeniz gerekiyor. İkincil görevleri de tamamlayabilirseniz bu, size takviye güç sağlayacak. Bu arada İngiliz güçlerine karşı da dikkatli olmalısınız. Bu oyunun özelliği, düşmanı ancak onların menziline girdiğinizde görebilmeniz.



Yer birliklerinizi nasıl kullanacağınıza iyi karar verin. Şehirlere saldırmayı iyi beceriyorlar; ama dağlık bölgelerdeki tanklara karşı pek de etkin sayılmazlar.

Oyunu oynamak oldukça kolay. Birimlerinizden birini mouse'la seçin, çeversinde gördüğünüz aydınlatılmış altıgenlerden birine hareket ettirmek için bir kez de oraya tıklamanız yeterli. Bir düşman birimiyle çarpışma anına girmek için menzilinize girdiğinde o birimin olduğu altıgene tıklamanız yeterli. Zaten saldırabileceğiniz birimlerin üzerinde durduğu alanın diğerleri gibi yeşil değil, kırmızı olduğunu göreceksiniz.

İPUCU

Demo başladığı andan itibaren esas amacınızı göz önünde tutarak hareket etmek zorundasınız. Karşınızdaki İngiliz kuvvetlerini ezip geçmek için sadece 5 turn'ünüz var. Bu arada karşınıza çıkacak olan yan görevleri de tamamlarsanız uzun vadede bu da işinizi kolaylaştıracak. Gözünüz şehrin üstünde olsun, çok kolay görünse de aslında gayet iyi korunuyor.



Yeşil renkle aydınlatılmış olan altıgenler biriminizi nerelere hareket ettirebileceğinizi gösteriyor. Bazan saldırıya geçmek için düşmana çok yaklaşmanız gerekecek.

Demo, ikinci dünya savaşında geçen ve Alman, Fransız, İngiliz ya da Amerikan güçlerinden istediğinizi seçebileceğiniz tam oyun hakkında yeterince fikir veriyor. Kontrolleri biraz kurcalarsanız 3D kameranın hareket kabiliyetinin çok yüksek ve 200'den fazla 3D modellenmiş birim olduğunu göreceksiniz. Savaş alanındaki görüntüleri beğeneceğinizden eminiz. Tam oyun inanılmaz savaşlara sahne olacak 30'dan fazla single ve multi-player senaryo içeriyor (çoklu oyunda en fazla dört kişi oynayabiliyor). Daha fazla bilgi için www.panzergeneral3.com adresine uğrayın.

STAR WARS: EPISODE I —
RACER

- **YÜKLEME:** \GNOME\SETUP.EXE
- **TEKNİK DESTEK:** (415) 507-4545
- **TÜRÜ:** Aksiyon
- **ÜRETİCİ FİRMA:** LucasArts
- **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, 45MB hard disk alanı, 3D hızlandırıcı kart, DirectX

Filmi izleyenler Star Wars: Episode I – The Phantom Menace'ın en ilginç kısmının yarış sahneleri olduğunu söylüyor. Ve şimdi bu çok hızlı yarışta siz de varsınız. PC'nin gördüğü gelmiş geçmiş en hızlı yarış oyununun demosu karşınızda!

Demoda şansınızı Tatooine'de Boonta Classic yarışının ilk level'ında deneyeceksiniz. Kuru ve çorak bu çölde her taraf taşlarla, kayalarla dolu. Bu yüzden gözünüzü yoldan ayırmayın. Ayrıca diğer yarışçılara karşı da uyanık olmalısınız,



Sert bir cisimle, mesela diğer bir yarışçının aracıyla çarpıştığınızda aracınızın tekrar toparlanması gerekecek, bu da çok değerli bir zamanı kaybetmeniz demek. Yani rakiplerinizden uzak durmaya bakın.



Aracınızı iyi kontrol eder ve diğer yarışçılara karşı dikkatli olursanız bu ekranı görmemeniz için hiçbir sebep yok.

araçlarını sizi sabote etmek ve sonunuzu getirmek için kullanmak konusunda hiç şakaları yok, emin olabilirsiniz.

Aralarında Anakin'in de aracının bulunduğu altı ayrı "pod"dan birini seçeceksiniz. Bunların her birinin kendi çekiş, dönme, ivme, maksimum hız, fren gibi değerleri var. Bu değerler tam oyunda yarışlar giderek zorlaştıkça çok önemli hale geliyor.

Seçtiğiniz araç ne olursa olsun, en yüksek hıza ulaşmak için her fırsatta turbo desteğini kullanmaya çalışın. Bu özelliği ne kadar verimli kullanırsanız yarışı diğerlerinin önünde tamamlama şansınızı o kadar yükseltmiş olursunuz. Kontrollere gelince; W tuşuyla hız yaparken I tuşuna basılı tutarsanız hızınızı yükseltirsiniz. Sağ alttaki çubuk "boost" dediği zaman Shift'e basarsanız birden ileri fırlayacaksınız. Alttaki göstergenin yükseldiğini göreceksiniz, buraya dikkat edin; çünkü motorunuzun ısısını buradan takip ediyorsunuz. Çok fazla yükselmesine izin vermeyin, yani arada elinizi W tuşundan çekin. Yoksa motorunuz fazla ısınacak ve muhtemelen sizinle birlikte patlayacak!

OOIIIOOIIOOIIIOIOIOIIIIIIIIIIIIOOIIIOIIIIO
OIIIOOIIOOOOOIIIIOIIIOOIIIOOIIIIIIIIIIIII
OOIIIOIOIIIOOOOOOOOOIOIOOOIIIOIIIIO
OIIIOOIIOOIIIOIOIOOOIIIOIIIOOIIIOIIIIIII
OIIIOIOIOOIIIIIIIIIIIIIOIIIIOIIIOOIIOOIIOOI
IIOIOIOOOIIIOIIIOOIIIOIIIOOIIOOIIOOII
IOIOIOOIIIOOIIO OIIIOI

OOOIOII IOIOIO

OIIIOOIIOOIIIOIOIOOOIIIOIIIOOIIIOOIIO
OIIIOIOIOOOIIIIOIIIOOOOOOOOOOOIIIO
OIIOOIIIOIOIOOOIIIIOIIIOOIIIOIIIIIIIIIIIIIIII
OIIOOIIIOIOIOOOOIIIIOIIIIIOOIIOOIIIIIIIIII
OOIIIIOIIIOOIIOOIIOOIIIIIOIOIOOIIIIIIIIII
IIIIIIIIIIIIIIIOOOOIIIIOIIIOOOIIIIOIIIIOOIII
OOIIOOIIIOIOIOIIIOOIIOOIIIOIOIOIIIIOIIII
OOIIIOOIIOOIIIOIOIIIIIIIIIOIIIIOOIIOOIIOO
IIIOIIIOOOOOOOOOOIIIIOIIIIOOIIIOOIIIIOI
IIIOOIIOOIIIIIIIIIOOIIIOIOIIIOOOIOIOIIIIII
IIIIIIIOIOIOIOIOIOIIOIIIOIIIOOIIIOOIIOOIII
OIOIOOOIIIIOIIIOOIIIOIIIIIIOIIOOIIIOIOIOO

OOOI OIIIO IOIO

OIIIIOIIIIOOIIOOIIOOIIIOIOIOOOIIIIOIIIIO
OIIIOOIIOOIIIOIOIOOOIIIIOIIIOOIIIOOIIO
OIIIOIOIOOOIIIIOIIIOOIIIOOIIOOOIIIIOIIII
OOIIIOOIIOOIIIOIOOOOOOOOOIOIIIOIOIO
OOIIIIOIIIIOOIIOOIIOOIIIOIOIOIIIIIIIIIIIO
OIIIIOIIIIOOI IIOOIIOOOOIIIIOIIIIOOI
OOIIIOOIIOOIIIOIOIOOOIIIIOIIIIOOIIIIOOI
OOIIIOOIIOOIIIOIOIOOIIIOOIIOOIIIOIOIO
OOIIIIOIIIIOOIIIOOIIIIIIIIIIIIIIOOIIIOIOIOO
OIIIIOIIIIOOIIOOIIOOIIIOIOIOOOIIIIOIIIIO
OIIIOOIIOOIIIOIOIOOOIIIIOIIIOOOOOOOO
OOOIIIOOIIOOIIIOIOIOOOIIIIOIIIOOIIIOIII
IIIIIIIIIIIIO IIOOIIIO IOIOOOIIIOOII
OOOIIIIOIIIIOOOIIIIOIIIIOOIIIOOIIIIOIOIOI
IIIOIIIOOIIOOIIOOIIIOIOIIIIIIIIOIIIIOOIIIO
OIIOOIIIOIOIIIOOOOOOOOOOIIIIOIIIIOOIII
IOOIIIIOIIIIOOIIOOIIIIIIIIIOOIIIOIOIIIIOO

OIOIOIIIIIIIIIIIIIIIIOIOIOIOIOIIOIIIIOIIIIOOIII
OOIIOOIIIOIOIOOOIIIIOIIIIOOIIIOIIIIIIIOIIO
OIIIOIOIOOOIIIIOIIIOOIIIOOIIOOIIIOIOIO
OOIIIIOIIIIOOIIOOIIOOIIIOIOIOOOIIIIOIIII
OOIIIOOIIOOIIIOIOIOOOIIIIOIIIIOOIIIOOIIO
OOIIIIOIIIIOOIIOOIIOOIIIOIOOOOOOOOOI
OIIIOIOIOOOIIIIOIIIOOIIIOOIIOOIIIOIOIOI
IIIIIIIIIOOIIIIOIIIOOIIIOOIIOOOOOIIIIOIIII
OOIIIOOIIIIIIIIIIIIIIOOIIIOIOIIIOOOOOOO
OIOIOOOIIIIOIIIOOIIIOOIIOOIIIOIOIOOOI
IIIOIIIOOIIOOIIOIIIIIIIIIIIOIIIOIOIOOIIIIIII
IIIIOIIIIOIIIOOIIIOOIIOOIIIOIOIOOOIIIOII
IIOOIIIIOIIIOOIIOOIIOOIIIOIOIOOIIIOOII
OOIIIOIOIOOOIIIIOIIIOOIIIOOIIIIIIIIIIIIIIO
OIIIOIOIOOOIIIIOIIIOOIIIOOIIOOIIIOIOIO
OOIIIIOIIIIOOIIOOIIOOIIIOIOIOOOIIIIOIIII
OOOOOOOOOOIIIOOIIOOIIIOIOIOOOIIII
OIIIOOIIIOIIIIIIIIIIIIIIIIOIIOOIIIOIOIOOOOI
IIIOIIIIIOOIIOOIIIIIIIIIOOIIIIOIIIOOIIOOII
OOIIIIOIOIOOIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIOOOOIII
OIIIOOOIIIIOIIIOOIIIOOIIOOIIIOIOIOIIIO
OIIOOIIIOIOIOIIIIOIIIOOIIIOOIIOOIIIOIOIII
IIIIIOIIIOOIIIOOIIOOIIIOIOIIIOOOOOOOO
OOIIII
OIIIIOOIIIOOIIIOIIIOOIIIOOIIIIIOIIIOO
OIOIOIIIIIIIIIIIIIIOIOIOIOIOIIOIIIIOIIIIOOIII
OOIIOOIIIOIOIOOOIIIIOIIIIOOIIIOIIIIIIOIIO
OIIIOIOIOOOIIIIOIIIOOIIIOOIIOOIIIOIOIO
OOIIIIOIIIIOOIIOOIIOOIIIOIOIOOOIIIIOIIIIO

OIIIOOIIOOIIIOIOIOO

OIIIIOIIIIOOIIOOIIIIIIIIIIIIIIOOIIIOIOIIIIOO
OOOOOOIOIOOOIIIIOIIIOOIIIOOIIOOIIIO
IOIOOOIIIIOIIIOOIIIOOIIOIIIIIIIIIIIIIOIIIOIO
IOOIIIIIIIIIIIIOIIIIOIIIIOOIIIOOIIOOIIIOIOIO
OOIIIIOIIIIOOIIIIOIIIOOIIIOOIIOOIIIOIOIO
OIIIOOIIOOIIIOIOIOOOIIIIOIIIIOOIIIOOIIIIII
IIIIIIIIOOIIIOIOIOOOIIIIOIIIOOIIIOOIIOOI
IIOIOIOOOIIIIOIIIOOIIIOOIIOOIIIOIOIOO
OIIIOOIIOOIIOOIIIOIOIOOOIIIII


DLT


Solid State Disk


SCSI 160/m


ATA 66

Quantum

Soldier of Fortune

Raven, dünyanın ilk "gerçek gibi" first-person oyunuyla karşımızda

Zaman zaman *PC Gamer* ofisimize insanın aklını başından alan oyunlar geldiği oluyor. Bu oyunlar o kadar güzel ve karizmatik görünüyorlar ki, herkes işi gücü bırakıp monitörün başına toplanıyor. Etraftakilerin de "ne o öyle?" diyerek toplanmasıyla kalabalık gittikçe büyüyor ve çok geçmeden koca ofiste olaydan haberi olmayan tek bir insan kalmıyor.

Geçtiğimiz birkaç hafta, aklımızı başımızdan alan oyun *Soldier of Fortune* oldu; ancak bu sefer her zamanki sebepler yüzünden değil. First-person türü oyunlar arasında sürüp giden o inanılmaz rekabeti zevkle ve heyecanla takip eden insanlar olarak şok etmeyi bir kenara bırakın, şaşırmamıza neden olacak şeylere bile çok seyrek rastlarız. Ancak *Soldier of Fortune* bizi resmen şaşkına çevirdi. Kesinlikle söyleyebiliriz ki, şimdiye kadar gördüğümüz en vahşi ve grafik açısından en kanlı oyun bu. Silah yaralarından kanlar fışkırıyor, açılan ateş sonucunda kafalar bacaklar kopuyor, siz düşmanlarınızın vücutlarını makineli tüfek mermileriyle doldururken onlar da "dans ediyor" ve hatta akan kanı durdurmak için umutsuzca yaraları kapamaya çalışıyorlar. Yerdeki cesetlere ateş edip daha da fazla "dans etmelerini" sağlayabilir, bununla da yetinmeyip akacak kanları kalmayana dek üzerlerine kurşun yağdırabilirsiniz. Masum insanlar trenlerin önüne atılıyor, vuruluyor, bıçaklanıyor ve hayatları için yalvarırken tekmeleniyorlar. Yani sizin anlayacağınız, bu oyunun yanında *Kingpin* bile Barbie'nin Maceraları gibi kalıyor.



Desert Eagle, oyunda gerçek hayattan alınmış silahlardan yalnızca biri. Ayrıca 9mm Glock, MAC-10 makineli tüfek, dürbünlü tüfek ve ağır makineliler de elinizin altında olacak.



Düşmanlarınız ateşinizden kaçmak için eğilmek ve yuvarlanmak gibi zekice hareketler yapacak; ama sizdeki silahlara bakılırsa bu, sadece kaçınılmaz sonu geciktirmek için çırpınışlar anlamına geliyor...

Çok mu şaşırdınız? Oyunu oynayan birçok kişi kesinlikle şok olmuş durumda; ancak geliştirici Raven Software (bize Heretic oyunlarını kazandıran ve şu anda yine Activision için *Star Trek Voyager: Elite Force* adlı oyunu hazırlayan ekip) bundan hiç de pişman değil. *Soldier of Fortune* proje lideri Brian Raffel'a göre oyundaki bütün kan, vahşet ve şiddet gerçekçilik uğruna yapılmış. "*Soldier of Fortune*'da en başından beri gerçekliği en ön planda tuttuk" diyor. "Gerçek silahlar insan vücuduna oldukça fazla zarar verir, biz de bunu yansıtmak için elimizden geleni yapıyoruz."

Soldier of Fortune, aynı isimli dergiden ve televizyon programından az da olsa esinlenerek hazırlanıyor ve bu süreç içinde programın yapımcısı (ve 19 senelik özel tim deneyimi olan emekli bir asker) olan John F. Mullins'in önerilerine başvuruluyor. Sonuçta da oyunda ciddi bir askeri hava hakim; oyuncu olarak siz bir piyade rolünü üstleniyor (aslında oynarken Mullins'in kendisini canlandırıyorsunuz) ve dünyanın çeşitli noktalarındaki krizleri "çözümlemek" için göreve gidiyorsunuz. İster New York caddelerinde terör estiren bir serseri çetesi, ister Angola'da kaçırılan bir tren, ister Sibirya'da bir depodaki rehineler olsun üsleriniz kendi başlarını belaya sokmadan sorunun çözülmesini istedikleri zaman ilk olarak size başvuruyorlar.

"Piyasada first-person perspektifli oyunlardan düzinelerce var; ama bunların hepsi de ya bilim kurgu, ya hayal dünyası ya da korku üzerine kurulmuş" diyor Raffel. "Biz ise *Quake II* motorunu kullanarak gerçek dünyayı görüntülemek

S.İ.B

TÜRÜ: **Aksiyon**

GEL<fiT<R<C<: **Raven Software**

YAYINCI: **Activision, (310) 255-2000, *www.activision.com***

TAMAMLANMA YÜZDES<: **75%**

ÇIKIfi TAR<H<: **1999 sonları**

KISACA: ***Heretic* oyunlarını yaratan ekip, tamamen değiştirilmiş bir *Quake II* motorundan ve emekliye ayrılmış bir özel tim komandosunun önerilerinden yararlanarak gizli operasyonların karanlık dünyasında geçen bir first-person shooter hazırlıyor. Herkesin dilindeki konu ise başka: Oyundaki silah efektlerini ve ölümleri modellerken kullanılan grafikler görsel olarak çok ayrıntılı hazırlanıyor, aşırı bir kan ve vahşet söz konusu.**

BU KADAR ÖZEL OLAN NE? **Bu oyunu diğerlerinden ayıran teknik özelliklerin listesini görmek için yan sayfadaki "Gerçekçiliğin Teknolojisi" adlı kutumuza bakabilirsiniz. Oyunun günümüzde ve modern bir çevrede geçmesi, bu tür oyunlarda çok hoş olan bir özellik. Ancak oyundaki şiddet unsurlarının da büyük tartışmalar yaratacağı kesin. Bu oyunu alırken 18 yaşında olup olmadığınızı sorarlarsa hiç şaşırmayın.**

"*Soldier of Fortune*'da en başından beri gerçekliği en ön planda tuttuk. Gerçek silahlar insan vücuduna oldukça fazla zarar verir, biz de bunu yansıtmak için elimizden geleni yapıyoruz."



Bu arkadaşı yere sermek için dürbünlü tüfeğimizi kullanmanın tam zamanı...



Oyundaki bütün silahların yeniden doldurulmaları son derece gerçekçi animasyonlarla yapılmış.

GERÇEKÇİLİĞİN TEKNOLOJİSİ

Raven'ın yeni GHOUL teknolojisi, kulağa çok etkileyici gelen birçok yeni özellik barındırıyor. Peki bu terimlerin anlamları ne? Projenin as adamı Brian Raffel açıklıyor...

Grafiksel sıkıştırma

"Kullandığımız sıkıştırma tekniği sayesinde 32MB bellekli bir makinede bile daha fazla animasyon ve daha çeşitli modeller kullanabiliyoruz. Ayrıca sıkıştırmanın kalitesi çok yüksek olduğu için modeller çok yakınken bile hareketli bir şekilde görünüyorlar."

Konuma bağlı hasar

"GHOUL'un sunduğu ayrıntılı modeller sayesinde oyuncu silahlarını çok hassas bir biçimde kullanabilecek. Her bir düşmanın vücudundaki 26 farklı bölgeden istediğinize nişan alabilirsiniz, tepkisi ona göre olacaktır. Nişan alabildiğiniz bütün bölgeler için özel acı ve ölüm animasyonları hazırlıyoruz, yani düşmanların verdiği tepkiler çok gerçekçi olacak. Konuma bağlı hasar modellemesi ile ayrıca düşmanları silahsız bırakabilir, gözlüklerini ya da çeşitli malzemelerini uçurabilirsiniz."

Hareket kodlama

"Bu sayede karakterin oyunda nasıl hareket ettiğini oyun programcısı değil, animasyoncu belirleyebiliyor. Böylece karakterlerin hareketleri son derece doğal, akıcı ve güzel görünüyor; çünkü sanatçılar hareketleri sayısal olarak değil görsel olarak yaratabiliyorlar."

Giyilebilen eşyalar

"GHOUL sayesinde temel bir düşman modeli alıp üzerine kasklar, sırt çantaları, yeni silahlar, zırhlar, saçlar, gözlükler vs. takabiliyoruz. Böylece modellerin ve düşmanların görünüşlerini daha çeşitli bir hale getirebiliyoruz; ayrıca multiplayer oyunlar için de son derece ayrıntılı seçenekler ortaya çıkmış oluyor."

Çoklu skin desteği

"Bu teknik sayesinde doku belleğinin çok azını kullanıyoruz ve buna rağmen karakterlerde ve nesnelerde büyük bir çeşitlilik elde edebiliyoruz. Şu anda *Soldier of Fortune*'da 277 surat dokusu var ve oyunda hepsini göreceksiniz."

10Hz'den hızlı animasyonlar

"*Soldier of Fortune*'daki silahlar gerçek hayattan alındı ve bunlardan bazıları saniyede 10 kare ile görüntülenemiyor. Mesela otomatik bir tüfek saniyede 20 mermi atıyorsa bunu 10fps ile görüntülemenin imkanı yok. GHOUL ile bu sorun çözülüyor."

Bilgiyi çerçeveler yerine sırayla yollayan network kodu

"Yeni network modelimiz sayesinde bant genişliği ihtiyacı azalıyor ve Internet üzerindeki oyun da daha düzgün bir hale gelmiş oluyor."

Her çokgen için ayrı çarpışma algılaması

"Çarpışmaların her çokgen için özel olması, *Soldier of Fortune*'ın gerçekçiliğinde en büyük paya sahip. Hiçbir şey hiçbir zaman 'sabit' değil, o yüzden rehineler söz konusu olduğunda çok dikkatli ateş etmeniz lazım. Rehinelerin kollarının hemen üstüne nişan alıp onları tutan düşmanı haklamanız ya da başka bir düşmanın eline nişan alarak silahını düşürmeniz mümkün."

ve günümüzün koşullarında geçen tam bir askeri mücadele sunmak istedik. Oyunu olabildiğince gerçekçi yapmaya çalışıyoruz, gerçek dünyadan alınma mekanlardan tutun da, düşmanlarınızın gizlendiklere yerlere ve silahların ne denli ölümcül olduklarına kadar... Şu ana kadar yapılan askeri operasyon konulu 3D oyunlar içinde en gerçekçisi bu oyun olacak."

Raven'ın gerçekçilik üzerine bu kadar düşmesine rağmen *Soldier of Fortune* sonuçta bir first-person shooter, *Rainbow Six* gibi bir taktik/strateji oyunu değil. Bazen gizlice ilerlemeniz gerekecek; ama diğer zamanlarda da silahlarınızı çekinmeden kullanacaksınız. Raven, *Quake II* motorunun GHOUL adlı yeni teknoloji (yeşil kutudaki yazıya bakın) sayesinde epeyce değiştirmiş bir versiyonunu kullanıyor. Bunun yanında birçok yeni yapay zeka rutini de yazılmış. "*Quake II*'nin yapay zeka rutinlerini tamamen sil baştan yaparak yeniden yarattık" diyor Raffel. "Şimdiye kadar 3D oyunlardaki yapay zeka kodları hep oyuncuyu görüp ona doğru yürümek ve ateş etmekten ibaretti. *Half-Life*'ta kullanılan yapay zeka ise bunu kökünden değiştirdi. *Soldier of Fortune*'daki düşmanlar ise eğilip yuvarlanacak, köşelere saklanacak, siper arayıp onun arkasına gizlenecek, alarmları çalıştıracak, yaralanınca koşup kaçacak ve hatta rehineler bile alacaklar. Düşmanlarımızın oyuncuyu bile zorlayacak kadar zeki olmaları için uğraşırken bir yandan da oyunun zevkini kaçıracak kadar da ölümcül olmamalarına çalışıyoruz. Kullandığımız yazılım dili sayesinde bölüm tasarımcılarımız oyuna gerçek bir aksiyon filmi duygusu veren geçiş görüntüleri hazırlayabiliyorlar. Bu dili kullanarak oyun dünyasını tamamen etkileşimli hale getiriyor ve düşmanların yapay zekalarını pekiştiriyorlar. Bu yazılım dilinin kullanışlılığı, orijinal *Quake II* kodunun kat kat ilerisinde. *Soldier of Fortune*'ın yapay zekası ve genel atmosferi *Half-Life*'ınkini geride bırakacak."



Soldier of Fortune'ın yakın dövüş silahı Rambo tipi keskin bir bıçak. Sessiz ve derinden...

Oyunlardaki vahşet konusunda insanların ne kadar duyarlı olduklarını düşününce, *Soldier of Fortune* gelecek sene çıktığı zaman ciddi eleştirilere hedef olacağını kestirmek güç değil. Raven, oyundaki şiddeti azaltacak bazı seçeneklerle (mesela kan görüntülerini ve insanların bağırışları kapatabilmek gibi) ve oyunun kutusunun üzerine konacak uyarılarla bu eleştirilerin en azından bir kısmını savuşturabilmeyi umuyor. "Daha ilk günden beri Raven'ın planı, ESRB'den 'Mature' seviyesinde puan alacak bir oyun yapmaktı" diyor Raffel. "Oyunun puanı belli olduğunda ve şiddeti azaltmak için gerekli seçenekler de konduğunda oyunu kim eleştirebilir ki? Eğer sunduğumuz bu uyarılardan ve kolaylıklardan faydalanmıyorlarsa, asıl eleştirilecek durumda olanlar kendileri olurlar."

Asheron's Call

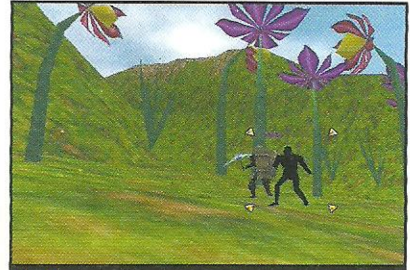
Microsoft, *Ultima Online* ve *EverQuest*'i oldukça zorlayacak gibi...

Ultima Online, birden çok oyuncuyla oynanan "zindan" oyunlarından ilki olmasa bile en büyük çaplısı ve insanların en çok ilgi gösterdiği online roleplaying oyunlarından biri olmuştur. Onu burun farkıyla takip eden bir başka oyun da Sony'nin yine büyük gürültü koparan *EverQuest*'idir, bu oyunda da üç boyutlu bir görünüm ve nefis grafikler gibi bazı yenilikler vardı. Bunlardan ikisi de online olmalarının getirdikleri bazı zorluklarla karşılaştılarsa da, zamanla oturmuş ve büyük kitlelere hitap etmeye başlamışlardır. Aslına bakarsanız öyle sağlam oturmuşlardır ki, onlara rakip bir oyunun çıkması olasılığı bile düşünülmez olmuştur.

Belki de Microsoft bütün bunları değiştirebilir. Zaten Bill Gates ani bir karar verip de Microsoft marka bisküvi üretmeye başlasa piyasadaki bisküvi markalarını ezer geçer; bir de bunun üzerine Microsoft'un oyun bölümünün başarılarını düşününce online multiplayer türüne atlamaları o kadar da garip gelmiyor.

Microsoft'un geliştirici Turbine Games ile ortaklaşa hazırladığı *Asheron's Call*, oyuncuların yalnızca online olarak oynamalarını sağlamıyor, bunun yanında yepyeni bir online kültürü yaratma amacı taşıyor. Oyuncuların maceralarının geçtiği dünyanın duygusu bile bambaşka olacak. Turbine Games'in ağır toplarından Toby Ragaini "*Asheron's Call*'un dünyasını ve yaratıklarını çok orijinal yapmak istediğimizden emindik; ama en çok istediğimiz şey Tolkien benzeri ya da D&D klişesi bir dünyadan farklı bir şeyler yaratmaktı" diyor. "Kısa hikayeler yaratarak ve oyunun kurgusu üzerinde tartışarak yaklaşık 3000 senelik bir geçmişe sahip olan zengin ve ayrıntılı bir dünya yaratabilmeyi başardık."

Ragaini'nin ve Microsoft'taki iş arkadaşı Matthew Ford'un ortaya çıkardıkları şey şu: Dereth adındaki dünya, bir zamanlar zengin bir krallıkmış; ancak büyücü Asheron'un yanlışlıkla açtığı bir kapı yüzünden Olthoi adlı yaratıklardan oluşan ordular Dereth'e doluşmuş. Asheron da bu dünyanın yerlilerini iki evren arasındaki bir boyuta yollamış ve kendisi kalarak Olthoi'lerle savaşmaya çalışmış. Bu arada Dereth'te başka kapılar da açılmış, bunlardan biri de üç değişik ırkı barındıran Ipsar'a bağlanıyormuş: Aluvian, Gharu'ndim ve Sho. Oyuncular da karakterlerini işte bu üç ana ırk arasından seçiyorlar.



Oyun dünyasının görünümü de çok değişik olacak; çünkü tamamen yepyeni bir evren üzerine kuruluyor.

Oyuncuların Asheron'un dünyasına girdikleri yer de Ipsar'dan bir kapıya girip kendilerini Dereth'te buldukları an, büyücümüzün Olthoi'lerle savaşta yardım istediği umutsuz çağrısına yanıt vermek üzere maceraya atılıyorsunuz.

Son derece zengin ve ayrıntılı olan bu dünya, çok güzel bir 3D desteği eşliğinde sunuluyor. Oyun, third-person perspektifinden oynanıyor; ancak isterseniz first-person görünümüne de geçebiliyor (*EverQuest*'te olduğu gibi) ya da istediğiniz yere kamera yerleştirebiliyorsunuz. Ragaini şöyle diyor: "Grubunuzla birlikte bir uçurumun kenarına geliyor



Asheron's Call'da canlı ve gerçeğe uygun bir dünya yaratmak amacıyla kar, yağmur ve sis gibi hava olayları da kullanılacak.



Oyuncular, havadan ya da karadan saldıran düşmanlara karşı değişik saldırı türleri kullanmak durumunda kalacaklar.

S.İ.B

TÜRÜ: Roleplaying

GELİŞTİRİCİ: Turbine Games

YAYINCI: Microsoft, (800) 429-9400, *www.microsoft.com*

TAMAMLANMA YÜZDESİ: 70%

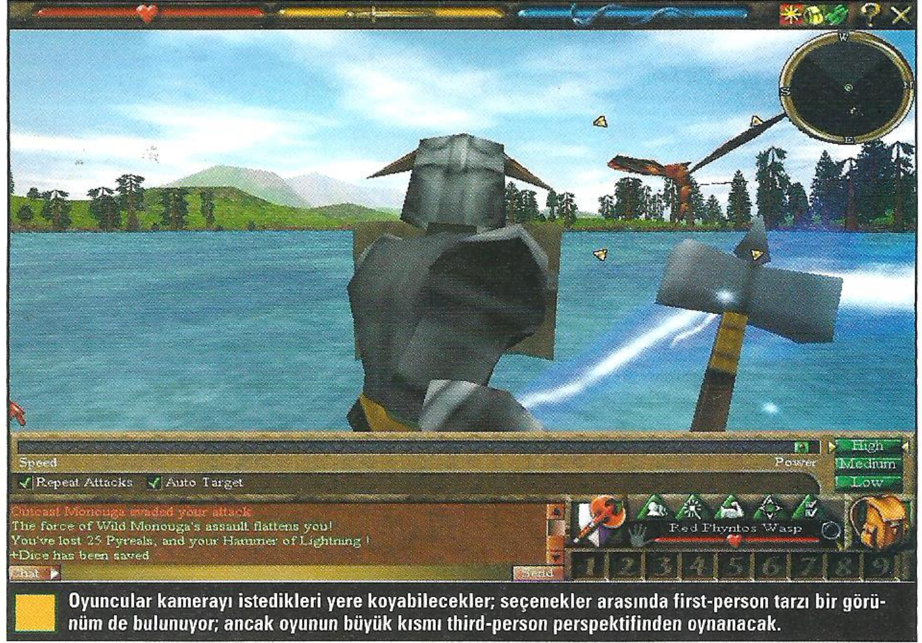
ÇIKIŞ TARİHİ: Yıl sonu

KISACA: Uzun bir bekleyişten sonra oyuncular artık 800 kilometrekarelik bir alanı kapsayan bir dünyada istedikleri gibi dolaşabilecek ve binlerce karakterle etkileşim kurabilecekler, hem de tamamen 3D olarak... Ayrıca krallıklar ve topluluklar kurmak için diğer oyuncularla işbirliği yapabilecek, büyüler kullanabilecek, canavarlarla savaşacak ve ticaret yaparak Turbine'ın bu dev ölçekli multiplayer oyununda kendilerine bir isim yapmaya çalışacaklar.

BU KADAR ÖZEL OLAN NE? Diğer online roleplaying oyunlarında bulunmayan bir sürü özellik sunuyor. Oyundaki "bağlılık" sistemi roleplaying hayranları için çok sevindirici; ayrıca büyüleri çok kullandığınız zaman güçleri azalacağı için mecbur kalınca kullanmanız daha akıllıca olacak. Arkaplandaki hikaye ise inanılmaz derecede derin. Muhteşem ikili *Ultima Online* ve *EverQuest*'e sıkı bir rakip mi geliyor dersiniz?



Oyunda bir sürü güzel 3D manzara bulunmasına rağmen 3D hızlandırıcı kart gerekli olmayacak.



Oyuncular kamerayı istedikleri yere koyabilecekler; seçenekler arasında first-person tarzı bir görünüm de bulunuyor; ancak oyunun büyük kısmı third-person perspektifinden oynanacak.

ve önünüzde uçsuz bucaksız bir vadi görüyorsunuz, bir tepenin ardından güneş doğuyor ve uzaklarda gürül gürül akan bir nehrin kıyısındaki şehri seçebiliyorsunuz. İşte bu gerçekten destansı bir duygu, şu ana kadar gördüğümüz bütün oyunlardan çok daha sürükleyici bir şey..." Daha oynamaya bile başlamadan oyun sizi tamamen ele geçiriyor; çünkü karakterinizi istediğiniz gibi yaratabiliyor, adamınızın gözlerinin renginden tutun da çoraplarının rengine kadar her şeyi siz belirliyorsunuz. Oyuncular yalnızca karakterlerinin yüzlerine bakarak bile birbirlerini tanıyabilecekler, böylece de *Ultima Online* ve *EverQuest*'teki karakterlerin tepelerindeki o yazılara gerek kalmayacak.

Oyunun en ilginç özelliklerinden biri de oyuncular arasındaki ilişkiler üzerine yoğunlaşıyor. Turbine, oyuncuların birbirlerine bir çeşit sadakat yemini ettikleri bir "bağlılık sistemi" geliştirmiş. "Bağlılık, oyuncuların oyun dünyasında sosyal bağlar kurmalarının bir yolu" diyor Ragaini. "Ortaçağ'da şövalyelerin bir barona, baronun düke ve dükün de krala sadakat yemini etmesine benzeyen bir yapı oluşturmaya çalıştık." Oyuncular zamanla daha fazla adam topladıkça rütbeleri artıyor. Buna ek olarak işbirliği yaptığınız kişiler de sizin kazandığınız deneyimlerin bir kısmına ortak oluyorlar. Böylece sağlam bir yere gelmiş karakterlerin diğer karakterleri işbirliğine çağırmak için birer politikacı gibi propaganda yapmaları da mümkün olabiliyor. Oyucunlar, kendilerini takip edenleri silah ya da eşyalar gibi ödüllere boğabiliyor ya da hep birlikte hareket ederek ortak bir amaca ulaşmaya çalışabiliyorlar.

Oyun dünyasının çok geniş bir tarihi olduğu için bazı görevler de çok karmaşık olacak. Oyuncular çevrelerini araştırdıkça geçmişe ilişkin yeni bilgiler edinecekler ve hatta bazı olayların olmasını sağlayacaklar. "Oyuncuların nasıl hareket ettiklerini izleyip hikayenin akışını ona göre düzenlemeyi düşünüyoruz" diyor Ragaini. "Böylece yüzlerce kişinin yerine getirdiği bazı görevler sonucunda bütün güç dengelerini, hatta oyun dünyasının doğasını değiştiren bazı olaylar olabilecek."

Oynanışı çok özgün bir hale getirecek bir başka unsur da büyüler. Baştan büyücü olmayı tercih edip de oyundaki diğer bütün büyücüler gibi zamanla yeni büyüler öğrenmek yerine, *Asheron's Call*'daki büyülerin etkisi kullanılma oranlarına göre değişiyor; yani belli bir büyüyü oyundaki herkes sık sık kullanırsa o büyünün verimliliği azalıyor. Bu durumda oyuncular da kendi büyülerini geliştirmeye teşvik ediliyorlar ve herkesin sahip olmadığı bilgiler son derece önem kazanıyor. Ancak oyuncular birbirlerinin büyülerini "çalabilme" imkanına da sahip olacaklar; yakınınızdaki birinin büyü yapışını dikkatlice izlerseniz o büyüyü yapmak için hangi yüz hareketlerinin, sözcüklerin ve bileşenlerin gerekli olduğunu öğrenme şansınız var.

"Bizce *Asheron's Call*, yalnızca kavga dövüşün olduğu ve cebinizi parayla doldurmaya çalıştığınız bir oyun olmayacak, tam tersine gerçek roleplaying'in tek adresi haline gelecek."

Çıplak elle yapılan dövüşlerde de ilginç bazı yenilikler var. Karakterler düşmana nişan aldıklarında, hassaslıktan ödün vererek daha hızlı bir şekilde saldırmayı ya da başarı şansı daha yüksek olan kasıtlı vuruşları kullanmayı seçebilecekler. Ayrıca yukarıdan (havadaki eşekarılarına saldırırken), ortadan ve aşağıdan (herkesin ezmeyi tercih ettiği fareleri bıçakla öldürmek için) saldırma imkanınız da olacak.

Bundan önceki online roleplaying oyunlarının sancılı taraflarından kaçınmak kolay olmayacak; ama Ford'un dediğine göre Turbine ve Microsoft çok sıkı bir şekilde hazırlıklı olacaklar. "Oyuncuların oyuna ilk kez bağlanacakları o büyük gün geldiğinde ihtiyacınız olacak her şeyi önceden belirlemeyi ve o tarihten çok önceden hazır etmeyi planlıyoruz. Öyle sanıyoruz ki, oyunun başlangıcını mükemmel yaptığımız takdirde diğer online RPG'lerin bir adım önüne geçeceğiz ve büyük ölçekli multiplayer oyunların yeniden popüler olmasını sağlayabileceğiz" diyor. Siz bu yazıyı okurken *Asheron's Call*, beta test aşamasının ikinci kısmında olacak. Turbine, sunucularına aynı anda çok sayıda kişinin bağlanmasını sağlayarak oyunun daha ilk gününde ağır bir yükü kaldırabileceğinden emin olmak istiyor. *Ultima Online da, EverQuest* de bunu başaramamıştı.



Son derece geniş olan oyun dünyasında birçok farklı ortam, belki onlardan daha da çok çeşitli yaratık bulunacak. Mesela bu arkadaşlar pek tekin görünmüyorlar.

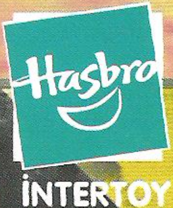
Peki ilk karşılaştıkları sorunların üstesinden gelebilmiş ve kendilerine iyi kötü bir yer edinmiş diğer online RPG'ler dururken neden gidip *Asheron's Call* oynayasınız ki? "Bizce *Asheron's Call*, yalnızca kavganın dövüşün olduğu ve cebinizi parayla doldurmaya çalıştığınız bir oyun olmayacak, tam tersine gerçek roleplaying'in tek adresi haline gelecek" diyor Ragaini. "Öyle sanıyoruz ki şimdiye kadar gerçekten kendileri için bir oyun tasarlanmamış olan birçok sıkı roleplaying oyuncusu var." Bağlılık sistemini, kullanıma bağlı büyüleri, son derece zengin olan hikayeyi ve dev gibi oyun dünyasını (kesintisiz olarak yaklaşık 800 kilometrekarelik bir alan kaplıyor) düşününce ciddi RPG'cilerin oylarını bu oyundan yana kullanmamaları için hiçbir sebep yok.

MECH WARRIOR 3

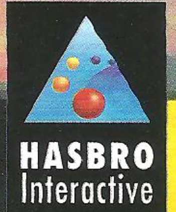
SİZ NE DİYORSUNUZ?

31. yüzyılda af yok. Savaş artık günlük yaşamın bir parçası. 20'den fazla görev, istediğiniz gibi donatabileceğiniz 18 Mech® sizi bekliyor. Hedefi ele geçirmek için yepyeni sistemler ve çok daha geniş savaş alanları. Arkanıza dikkat edin! Sağ kalmak için savaşıyorsunuz.

SAVAŞ YA DA ÖL!



MICROPROSE



Grand Theft Auto 2

Dünyanın en iyi araba kaçırma oyunu, görsel ve "duygusal" olarak yenileniyor


Şehir artık bütünüyle daha büyük ve ayrıntılı. Saklanmak için daha fazla yeriniz ve ezmek için daha çok yaya var!



En az 640x480 çözünürlük ve tam donanım desteği sayesinde patlamalar ve enkazlar, ilk *Grand Theft Auto* oyunundan çok daha iyi görünüyor.

Amerika'da yasaklandı" deseler anlardık da "Brezilya'da yasaklandı" da neyin nesi? Zaten orada kadınlar üstsüz bir şekilde sokaklarda dolaşmıyorlar mı? Şundan eminiz ki, *Grand Theft Auto* gibi bir oyunun herhangi bir nedenden dolayı "yasaklanması" son derece saçma!

Quake türü oyunlarda kan gövdeyi götürürken *GTA* gibi "zararsız" denebilecek bir oyunun yasaklanması oldukça şaşırtıcı. Sonuçta araba çalmak ve masum yayalarla polisleri ezmek o kadar da kötü bir şey değil, sizce de öyle değil mi? İskoç geliştirici DMA Design'dan yapımcı Colin MacDonald, alınan tepkiler karşısındaki şaşkınlığını gizleyemiyor. "Hiçbir tepki almadan geçemeyeceğinin farkındaydık. Bizce *GTA* sadece bir oyun, bu yüzden insanlar en ufak ayrıntıya kafayı takıp bunları abartarak olmadık suçlamalarda bulundukları zaman çok şaşırıyoruz" diyor. "Oyunumuzda şiddet olsun diye özel bir çaba sarfetmiyoruz. Sonuçta bir şey eğlenceliyse onu oyunumuza katıyoruz. *GTA*'da olduğu gibi araba çalmak da bizce çok zevkli. Eğlenceli olmasaydı, oyunun bitmiş halinin bununla alakası bile olmazdı. Postal türü bir oyun yapmıyoruz ki..."

Çok doğru sözler. *Grand Theft Auto 2*'de de ilk oyundaki gibi kanunsuzca araba çalacak, lastik izleri bırakacak ve yayaları ezeceksiniz. Oyun, tasarımcılarının deyimiyle "şu andan 20 dakika sonra" ve insanların 1950 model arabalarla dolaştıkları, gangster çetelerinin kol gezdiği "alternatif" bir Los Angeles'ta geçiyor. Böyle bir ortam sayesinde tasarımcılar çok yaratıcı davranabilmişler; kovalamaca alışveriş merkezlerinde, hapishanelerde, kamyon parklarında ve inşaatlarda sürüp gidiyor. Eskiden beri kullanılan klasik kuşbakışı görünüm burada da kullanılacak; ama grafikler eskisinden tamamen farklı olacak. En düşük çözünürlüğün 16-bit renkte 640x480 olacağı oyunda Glide ve Direct3D desteği, renkli ışıklar gibi bir sürü yeni özellik kullanılacak. İlk oyunun çizgi film gibi grafiklerinden kat kat iyi olacağı konusunda hiç şüphe yok.

> "Sonuçta bir şey eğlenceli ise onu oyunumuza katıyoruz. *GTA*'da olduğu gibi araba çalmak da bizce çok zevkli."

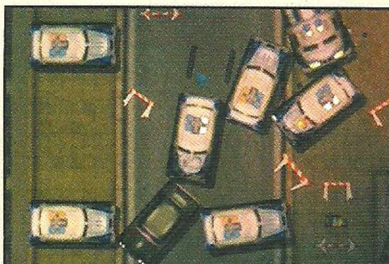
GTA2, ilk oyunda izlenen yoldan çok fazla sapmıyor, yalnızca onu genişletiyor ve geliştiriyor. 68 farklı aracın bulunması çok etkileyici, bunların arasında son model spor arabalardan kutu gibi minibüslere kadar bir sürü şey var. Koca koca aile arabaları, dondurma minibüsleri, çöp kamyonları, traktörler ve taksiler... Hepsi de gelip kendilerini kaçırmanız için sizi bekliyorlar!

İlk oyundaki favori silahlarımızın hepsi yeni ve geliştirilmiş bir şekilde geri geliyorlar. "Lav silahından artık turuncu renkli karnabaharlar çıkmayacak" diyor MacDonald. "Yine aynı işi görecek; ama bambaşka bir görüntüyle. Ayrıca bir sürü yeni silah da ekledik: Bombalar, tüfekler, molotof kokteyleri, mayınlar, yağ birikintileri..."

Daha da önemli bir değişiklik, çetelerin oyundaki rolünün artmış olması. Çeşitli çeteler kendi bölgelerinde faaliyet gösteriyorlar ve kendinize bir isim yapmak için onlar hesabına çalışmanız gerekiyor. "Oyuna bir 'saygı' kavramı ekledik, yani bir çete sizi seviyorsa sizi kolluyor ve görevler veriyor" diyor MacDonald. "Eğer sizi sevmiyorlarsa başınıza bela çıkarabilirler; ama bunların görev yapısı üzerinde ne kadar etkili olacağını baştan kestirememiştik. Şimdi ise bütün oyunun altyapısı bunun üzerine kuruldu!"

İki çeteyi birbirine düşürüp aralarında bir savaş başlatmanın yollarını bulabilirseniz alacağınız zevki bir düşünsenize! Ayrıca ilk oyunda iki saat kesintisiz süren görevlerden bıkanlar için de iyi haberlerimiz var: Oyunun ortasında istediğiniz yerde kaydetmeniz artık mümkün.

Bu değişiklikler kulağa ufak tefek gibi gelebilir; ama hepsi birleştiği zaman kanunları çiğnemenin bambaşka bir yöntemi haline gelecekleri kesin...


Polislerin yapay zekası oldukça geliştirilmiş, yanlış yere park etmekte ısrar edecek olursanız oldukça "ciddi" bir tepkiyle karşılaşacağınızdan emin olun.

S.i.B

TÜRÜ: Arcade
GELİŞTİRİCİ: DMA Design
YAYINCI: Rockstar Games, (212) 334-6633, *www.rockstargames.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: 75%
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar

Sim Theme Park

Bullfrog'un tamamen 3D olan devam oyununda kendi raylarınızı kendiniz döşeyeceksiniz!



Kendi lunaparkınızı kurmak gerçekten de eğlenceli; ama first-person perspektifine geçip kendi yarattığınız yerlerde dolaşmak apayrı bir zevk.

Orijinal *Theme Park* harika bir oyundu ve Bullfrog'un ülkesi İngiltere'de deliler gibi satmış ancak Amerika'da aynı başarıyı pek gösterememişti. Bunun sebebi büyük ölçüde, oyunda başarılı olabilmek için gerekli mikro yönetimi çok zorlaştıran aşırı karmaşık bir arayüzdü. Bu tür bir oyun için belli bir pazar olduğu ortada. Zaten MicroProse'un *RollerCoaster Tycoon*'unun sağladığı başarı da bunun kanıtı. Hatırlayacağınız gibi bu oyunda da ana konu tamamen aynıydı; ancak arayüz çok daha şirin ve basitti.

Şimdi ise Bullfrog uzun zamandır beklenen devam oyununu hazırlamakla meşgul. Şirket, gerçekten çok etkileyici olan 3D grafiklerin de yardımıyla çok daha akıcı bir oynanış sağlayarak büyük kitlelere hitap edebilmeyi umuyor.

Sim Theme Park (önceleri *Theme Park World* olarak biliniyordu) dört değişik temaya sahip olacak: Outer Space, Wild Jungle, Surreal Fantasy ve Halloween. Ayrıca oyunun çıkışından sonra bunların artırılması da planlanıyor. Bunların her birinde tamamen değişik yaklaşık olarak 100 raylı sistem ve lunapark oyuncakları yer alıyor.

Parkınızla uğraşmak için iki ana yöntem olacak. Tasarımda genellikle üç boyutlu ve döndürülebilen bir kuşbakışı görünüm kullanacaksınız; ancak istediğiniz anda first-person perspektifine geçip normal bir ziyaretçi gibi parkınızı gezebilmeniz de mümkün olacak. Ayrıca dilerseniz raylı sistemlerden istediğiniz birine atlayıp bizzat test edebileceksiniz.


Her temada yaklaşık 100 farklı eleman bulunuyor, bunlara raylı sistemler ve sürüyle lunapark aracı da dahil.

Rekabeti biraz daha kızıştıracak gibi görünen yeniliklerden biri de özel raylı sistemlerin tasarımı. *RollerCoaster Tycoon*'daki gibi zaman alıcı tasarım yöntemlerinin tersine *Sim Theme Park*'ın arayüzü son derece basit. Bir raylı sistem (toplam 12 çeşit olacak) tasarlamak için dönüş noktalarını belirlemek ve rayların yüksekliğiyle eğimini vermek yeterli olacak; taklalar ve özel dönüşler de en az bu kadar kolay bir şekilde hazırlanacak. Ancak kurabileceğiniz tek şey raylı sistemler değil. Yapımcı Jeff Gamon şöyle konuşuyor: "Oyuncu aynı zamanda su kaydırakları, go-kart pistleri ve buna benzer eğlence mekanları kurmakta da serbest olacak. Bunların dışında oyundaki hemen her şeyin (ağaçlar hariç) değiştirilebilir özellikleri bulunacak."

> "Oyuncu su kaydırakları, go-kart pistleri ve buna benzer eğlence mekanları kurmakta serbest olacak. Bunların dışında oyundaki hemen her şeyin değiştirilebilir özellikleri bulunacak."

Sim Theme Park'ın oynanış tarzı multiplayer mücadeleler için pek uygun olmasa da Bullfrog, sağlam ve heyecanlı bir online deneyim sunmak için uğraşacak. "Bütün fikir oyunun her şeye açık ve şiddet içermeyen bir yapıya sahip olmasından kaynaklanıyor" diyor Gamon. "Amacımız oyuncuları karşı karşıya getirmektense her oyuncunun kendi parkını dünyanın 1 numarası yapmaya çalıştığı ve kendi kendine işleyen bir topluluk kurabilmek."

Tabii ki işin ticaret kısmı da oyunda yer alacak; ancak tasarımcılar oyuncunun kafasının karışmasını ya da eksik bilgilendirilmesini önlemek için canlarını dişlerine takıyorlar. Gamon şöyle konuşuyor: "Yapay zeka (ki doğrudan kontrol olmayan bu gibi oyunlarda hayati önem taşır) dikkatlice dengelendi, böylece oyuncular parklarını ziyaret edenlerin ne gibi kararlar vermek durumunda kalacaklarını kestirebilecekler. Bütün bunlara rağmen oyuncular yine de ziyaretçileriyle bir çeşit iletişim içinde olmak zorundalar. Arayüz ve Advisor özellikleri de oyuncuyu sıkmadan çeşitli bilgileri ve tepkileri iletecek."

Sim Theme Park'ın tasarım sürecinin son safhalarına geldiği şu günlerde, son aylarda *RollerCoaster Tycoon*'un sürdürdüğü tekelin artık yavaş yavaş son günlerini yaşadığını söylemek pek de abartılı sayılmaz.


Sade ve anlaşılır arayüz sayesinde kendi lunaparkınızı çok kısa bir sürede rahatça kuracaksınız.

S.İ.B

TÜRÜ: Strateji
GELİŞTİRİCİ: Bullfrog Productions
YAYINCI: Electronic Arts, (800) 245-4525, *www.ea.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: 90%
ÇIKIŞ TARİHİ: Kasım

MCS MAVERICK COM

www.maverickcomputer.com
www.medyaltd.com

24 AY TAKSİTLE

MCS WHITE

INTEL® 440LX M.BOARD
32 MB PC100 MHZ S-DRAM
6.4 GB. U-DMA/66 HDD.
4 MB S3 Trio 3D AGP VGA KART
14" HYUNDAI DIGITAL MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
MINI TOWER CASE
MOUSE+QTR.KLAVYE
44X CD-ROM DRIVER
16 BIT SES KARTI+80W SPK.+MIC.
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL.SİSTEMİ

INTEL® CELERON™ PROCESSOR	400	692.-
INTEL® CELERON™ PROCESSOR	433	708.-
INTEL® CELERON™ PROCESSOR	466	734.-
INTEL® CELERON™ PROCESSOR	500	799.-

MCS FUTURE

INTEL® 440BX 100 MHZ M.BOARD
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
6.4 GB. U-DMA/66 HDD.
8 MB S3 Trio 3D AGP
14" HYUNDAI DIGITAL MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
MOUSE+QTR.KLAVYE
44X CD-ROM DRIVER
16 BIT SES KARTI+80W SPK.+MIC.
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL.SİSTEMİ

INTEL® CELERON™ PROCESSOR	400	823.-
INTEL® CELERON™ PROCESSOR	433	839.-
INTEL® CELERON™ PROCESSOR	466	865.-
INTEL® PENTIUM™ III PROCESSOR	450	965.-
INTEL® PENTIUM™ III PROCESSOR	500	1.043.-

MCS PERFORMANCE

ABIT BE-6 ULTRA DMA-66 M.BOARD
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
10.1 GB. QUANTUM F.BALL U-DMA/66 HDD.
32 MB CREATIVE RIVA TNT2 VALUE AGP
15" HYUNDAI 5870 OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
MOUSE+QTR.KLAVYE
40X SONY CD-ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE VALUE
56 K PCI V.90 U.S.ROBOTICS MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL.SİSTEMİ

INTEL® CELERON™ PROCESSOR	400	1.096.-
INTEL® CELERON™ PROCESSOR	433	1.115.-
INTEL® CELERON™ PROCESSOR	466	1.137.-
INTEL® CELERON™ PROCESSOR	500	1.202.-
INTEL® PENTIUM™ III PROCESSOR	450	1.238.-
INTEL® PENTIUM™ III PROCESSOR	500	1.316.-

MCS STATION

AMD K6-2 333 MHZ CPU
AMD K6-2 100 MHZ M.BOARD
32 MB 100 MHZ S-DIMM RAM
4.3 GB U-DMA-66 HARDDISK
4 MB AGP VGA KART
14" 0.28 NI/LR MPRII DIGITAL M.
MINI TOWER CASE
MOUSE+QTR KLAVYE

466.-

MCS GAME

MSI 440BX 155 MHZ M.BOARD
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
8.4 GB. U-DMA/66 HDD.
16 MB 3D/FX VOODOO3 AGP
17" 0.27 HYUNDAI 7770A MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
MOUSE+QTR.KLAVYE
CREATIVE PCI 64 SOUND KART
48X PHILIPS CD-ROM
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL.SİSTEMİ

INTEL® CELERON™ PROCESSOR	400	1.020.-
INTEL® CELERON™ PROCESSOR	433	1.036.-
INTEL® CELERON™ PROCESSOR	466	1.062.-
INTEL® PENTIUM™ III PROCESSOR	450	1.162.-
INTEL® PENTIUM™ III PROCESSOR	500	1.240.-

MCS DREAM

GIGABYTE BX2000 DUAL BIOS M.BOARD
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
10.1 GB. QUANTUM F.BALL U-DMA/66 HDD.
32 MB CREATIVE RIVA TNT2 VALUE AGP
15" 0.25 SONY 110 EST TRINITRON MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
MOUSE+QTR.KLAVYE
6X SONY/PIONEER DVD-ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE VALUE
56 K PCI V.90 U.S.ROBOTICS MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL.SİSTEMİ

INTEL® CELERON™ PROCESSOR	400	1.192.-
INTEL® CELERON™ PROCESSOR	433	1.209.-
INTEL® CELERON™ PROCESSOR	466	1.234.-
INTEL® PENTIUM™ III PROCESSOR	450	1.334.-
INTEL® PENTIUM™ III PROCESSOR	500	1.412.-
INTEL® PENTIUM™ III PROCESSOR	550	1.607.-

PEŞİN ÖDEMEDE %10 İNDİRİM ..!



ÜCRETSİZ TİCARİ YAZILIM

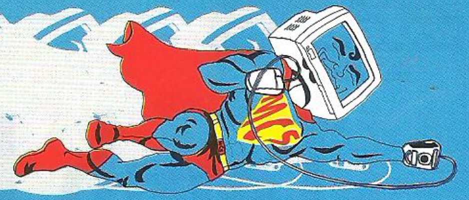


BU KUPONLA BİRLİKTE
ŞİRKETİMİZE GETİRECEĞİNİZ PC' nize
MELSOFT 'un WINDOWS TABANLI
TİCARİ YAZILIM PAKETİNİ ÜCRETSİZ YÜKLÜYORUZ.

MEDYA bilgisayar

Medya Bilgisayar Sistemleri Danışmanlık Tic. ve San. Ltd. şti.
Osmanağa Mahallesi, Mühürdar Fuat Sokak, No: 2-4-6 Kadıköy - İSTANBUL
Tel: (0.216) 414 1322 pbx Fax: (0216) 418 6681
Sorularınız için - info@maverickcomputer.com
info@medyaltd.com

PUTER SYSTEMS

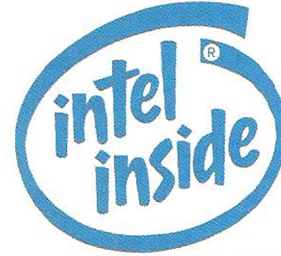


HEMDE TÜRK LİRASI !!

MCS HIGH-END

GIGABYTE BX2000 MAINBOARD
DUAL BIOS
5 PCI, 2 ISA, 1 AGP SLOT
SUSPEND MODE (with 7 watt energy)
7 sec. WAKE UP TIME (RAM usage)
128 MB 100 MHZ S-DRAM
13.1 GB QUANTUM F.BALL U-DMA/66 HDD.
32 MB CREATIVE RIVA TNT2 ULTRA AGP
17" 0.25 SONY 200 EST TRINITRON MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 SAMSUNG QTR. KLAVYE
6X SONY/PIONEER DVD-ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE VALUE
56 K PCI V.90 U.S.ROBOTICS MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 TÜRKÇE İŞL.SİSTEMİ

INTEL® PENTIUM™ III PROCESSOR 450 1.699.-
INTEL® PENTIUM™ III PROCESSOR 500 1.777.-
INTEL® PENTIUM™ III PROCESSOR 533 1.909.-
INTEL® PENTIUM™ III PROCESSOR 550 1.972.-
INTEL® PENTIUM™ III PROCESSOR 600 2.195.-



pentium® !!!

"Sörfü bırakın, internet'e dalış yapın"

Intel Product Integrator

Medya Bilg. Sist. Dan. Tic.San

Is offering Intel Boxed Products and has attended the Intel Core 1' 99.

Valid to August '99

IPI# 990427153



pentium !!!

ÖRNEK MODELLER	HİÇ PEŞİNSİZ (X 1,000 TL)					
	3 TAKSİT	6 TAKSİT	9 TAKSİT	12 TAKSİT	15 TAKSİT	24 TAKSİT
MCS STATION	85.512 TL	47.196 TL	34.760 TL	28.608 TL	25.185 TL	20.936 TL
MCS WHITE CELERON 400	126.984 TL	70.195 TL	51.617 TL	42.483 TL	37.400 TL	31.000 TL
MCS FUTURE CELERON 400	151.023 TL	83.353 TL	61.389 TL	50.525 TL	44.481 TL	36.975 TL
MCS GAME CELERON 433	188.091 TL	103.812 TL	76.456 TL	62.926 TL	55.399 TL	46.051 TL
MCS PERFORM. CELERON 433	204.606 TL	112.927 TL	83.170 TL	68.452 TL	60.263 TL	50.094 TL
MCS DREAM PENTIUM III 450	244.794 TL	135.107 TL	99.505 TL	81.896 TL	72.100 TL	59.933 TL
MCS HIGH-END PENTIUM III 450	311.773 TL	172.074 TL	126.731 TL	104.305 TL	91.827 TL	76.332 TL

*** Taksitli satışlarda borçlu ve kefil(ler)den istenilen belgeler;**

- *Kimlik belgesi (Nüfus Cüzdanı yada ehliyet,*
- *Adına düzenlenmiş son aya ait su, doğalgaz, ve telefon faturalarından herhangi biri,*
- *ikametgah senedi,*
- *Gelir belgesi (maaş bordrosu, vergi levhası ya da mülk sahiplerinden son aya ait kira kontratı).*



* Sistem fiyatlarına Windows 98 işletim sistemi, kitapçık ve CD 'si dahildir
* Sistemlerde kullanılan tüm parçalar orjinal ve ithalatçı firma garantisialtındadır.
* Döviz kuru 480.000.TL olarak baz alınmıştır, fatura tarihindeki kur esas alınır.
* Kampanya süresi stoklarımızla sınırlıdır. Tüm marka ve logolar sahiplerine aittir.
* Taksitli ve peşin satışlarda %15 KDV eklenecektir.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.
* Intel Inside Logo' su ve Pentium Intel Corporation' ın tescilli ticari markasıdır.
* İzmit şube adresimiz : Tepecik Mah. Kemal Öz Sk. No:19 İzmit Tel: 0262 331 8071

İŞ BANKASI - Rıhtım Kadıköy Şubesi ($ 3240462) (TL 3102363)
YAPI KREDİ BANKASI - Çarşı Kadıköy Şubesi ($ 3001635-2) (TL 1018417-6)
GARANTİ BANKASI - Kadıköy Şubesi ($ 9010797) (TL 6202087)
KUVEYT TÜRK - Kadıköy Şubesi ($ 400770) (TL 400770)
PAMUKBANK - Çarşı Kadıköy Şubesi ($ 53000082) (TL 10211052)

Tomb Raider: The Last Revelation

Serinin belki de sonu olacak bu oyunda Lara, köklerine geri dönüş yapıyor

Başarılı oyun serilerinin en büyük sorunu, işlerin kolayca çığrından çıkabilmesidir. Buna en iyi örnek Eidos. Şirket ilk *Tomb Raider*'dan beri her sene ısrarla yeni bir Tomb Raider oyunu çıkardı. Bunun nedeni ise belli; Lara Croft adı para basmakla eşdeğer olduğu sürece Eidos, bu çekici hatunun getireceği bütün paracıkları sonuna kadar cebe indirmeye kararlıydı.

Ancak bu tür bir politikanın uzun vadeli sonuçları hiç de iç açıcı değil. İlk *Tomb Raider* oyununun bir klasik olmasına rağmen ardından gelen iki oyun pek de ilerleme kaydedememişti. Sürekli yenilenmesine karşın yine de her oyunda biraz daha eski görünen modası geçmiş bir 3D motoru üzerine kurulmuştu. Belki de bütün bunlar, geliştirici Core Design'ın 12 ayda bir yeni bir Lara macerası yapmak zorunda hissetmesinden kaynaklanmıştır; ama oyunun teknolojisini ve tasarımını yeniden gözden geçirerek doğru dürüst devam oyunları yapmalarına yetecek zamanı isteselerdi seve seve verirdik...

Bazı ciddi değişiklikler yapılmadığı takdirde Tomb Raider adının çekiciliğini yitireceği bir gerçek. Eidos ve Core'un bu konuda attıkları ilk adım ise sanırız *Tomb Raider: The Last Revelation* olacak. Evet, kabaca söylemek gerekirse yine aceleye getirilmiş bir oyun (senenin en verimli zamanına yetiştirilmek üzere bir yılda hazırlandı); ancak bu sefer Core Lara'nın sadece kıyafetlerini değiştirmekten daha fazlasını yapmış. *The Last Revelation*'da, Tomb Raider serisinde şimdiye dek gördüğümüz en köklü değişikliklerle karşılaşıyoruz.

The Last Revelation'daki bu değişikliklerden birçoğu *Tomb Raider III*'ün aldığı eleştiriler doğrultusunda yapılmış. Core Design'ın yöneticilerinden Jeremy Smith şöyle açıklıyor: "Bence bir şey yanlış değilse, düzeltmek için uğraşmamalıyız. Oyunun mekanikleri ilk baştan beri değiştirilmedi ve bundan da hiç rahatsız değiliz; ama *Tomb Raider III* ile şimdiye dek ilk kez karşılaştığımız eleştiriler aldık. Oyun aşırı zordu, *Tomb Raider* ustaları için bu sorun olmadı yine de sanırım çizmeyi biraz aştık. Oyuncuların yeni koyduğumuz lineer olmayan bölümlere hazır olduklarını düşünüyorduk; ama yanılmışız. Onlara gereğinden fazla serbestlik verdik, önceki oyunlar kadar akıcı bir oyun olamadı. Bunun için *The Last Revelation*'da köklere geri dönüş yaptık, yani oyunu daha lineer tutmaya çalıştık."

> "*The Last Revelation*'ı serinin son oyunu olarak görüyoruz ve muhteşem bir final yapmak niyetindeyiz."

Yeni oyunda çevre üzerine eskisinden çok daha fazla yoğunlaşılmış; Lara artık bütün dünyayı karış karış gezmek yerine bütün macerasını Mısır'da yaşayacak (yani bir anlamda ilk oyundaki alıştığımız tarz oynanışa geri dönüş söz konusu). Ayrıca düğmelere basma işi biraz geri plana atılacak, bunun yanında oyuncuların Lara'yı eğitmeni tarafından hazırlanan zorlu bir parkurdan geçirecekleri sıkı bir alıştırma bölümü de bulunacak. "Karakter modellemesini Lara'nın 16 yaşındaki haline göre tekrar yaptık, gerçekten harika görünüyor" diyor Smith. Diğer yeni özellikler arasında da yeni bir Lara "skin"i ve bump-mapping gibi 3D efektleri var.

Smith, bu *Tomb Raider*'ın şu anki teknoloji kullanılarak hazırlanan son Lara macerası olacağını tahmin ediyor. "*The Last Revelation*'ı serinin son oyunu olarak görüyoruz ve muhteşem bir final yapmak niyetindeyiz" diyor. "Bir sonraki nesil için çalışıyoruz ve pazar bu geçişi yaptığında biz de hazır olacağız. Lara'yı bu sefer nerelere götüreceğimiz konusunda çok meraklı kişiler olduğunu biliyoruz. Sanırım bu noktada onu yepyeni bir dünyaya götürmek biraz tehlikeli olur; ancak uzun vadede tamamen farklı oyun türlerine geçiş yapabiliriz. Mesela tartışmalarımızda bir macera oyununun hiç de fena olmayacağına karar verdik."


The Last Revelation'ın güzel yeniliklerinden biri de Lara'nın zaman zaman yarı saydam bir hale gelerek oyuncunun görüşünü kesmesinin önlenmesi.


Eski Mısır hiyeroglifleri hakkındaki bilgiler burada çok işe yarayabilirdi.


Oyunun tek bir coğrafi bölge (Mısır) üzerine yoğunlaşması sayesinde eski Tomb Raider hevesiniz harika grafiklerle yeniden canlanabilir.

S.İ.B

TÜRÜ:	Aksiyon/adventure
GELİŞTİRİCİ:	Core Design
YAYINCI:	Eidos Interactive, (415) 538-0999, www.eidos.com
TAMAMLANMA YÜZDESİ:	75%
ÇIKIŞ TARİHİ:	Kasım

Halo

Bu seneki E3 fuarının inanılmaz oyununun perdeleri nihayet açılıyor

Bu senenin Electronic Entertainment Expo fuarında en sıkı saklanan sırlardan biri de Bungie Software standındaydı. Kesin maddeleri bulunan bir gizlilik anlaşması yüzünden basın tek kelime yazamadı; ama orada gördükleri oyun, kesinlikle fuarın en heyecan verici sürprizlerinden biriydi.

Şimdi ise Bungie, bu gizlilik perdesini kaldırıyor ve orijinal *Myth*'i hazırlayan ekibin yaklaşık iki senelik çalışmasının ürününü gözler önüne seriyor. Bu yeni proje, şu anki oyun teknolojisinin en yeni olanaklarıyla hazırlanmış grafiklere ve fizik modellerine sahip olan çok oyunculu bir 3D aksiyon oyunu.

Oyunun adı *Halo* ve gördüğümüz kadarı bile aklımızı başımızdan almaya yetti. İnsan ırkının Covenant adlı uzaylı yaratıklardan kaçmaya çalıştığı bir gelecekte geçiyor. İnsanlık, uygarlık kurduğu gezegenlerden yavaş yavaş silinirken bir askeri birlik de son bir direniş yapmaya karar veriyor. Mekan ise verimli ormanlarla kaplı çember şeklinde eski bir gezegen. İşte bu gezegen üzerinde insanlığın en büyük savaşı patlak verecek. Hem de ne savaş... Third-person perspektifinden oynanan oyunda ister güçlü bir zırha sahip askerleri, isterseniz düşman Covenant'lardan birini kontrol edebileceksiniz. Her iki tarafın da kendi silahları var; insanlarınki daha çok atılan silahlar, uzaylılarınki ise enerji silahları olacak.



İster inanın, ister inanmayın ama oyunun içindeki motor bu! İnsanlar buradaki jipler ve tanklar gibi kara araçlarını ve atılan silahları daha çok kullanacaklar. Birkaç arkadaşınızı toplayıp multiplayer oynadığınız zaman daha da heyecanlı olacak.

Buraya kadar oyun şimdiye dek gördüğünüz aksiyon oyunlarına benzer gibi göründüyse de, öyle olmadığına emin olabilirsiniz. Multiplay'e çok önem verilmiş ve oyunu bu şekilde oynamak gerçekten harika olacak. Manzaralar, silahlar, araçlar dev gibi ve deforme edilebilen bir savaş alanıyla sürekli etkileşim içinde olacaklar. Bu savaş alanı öylesine ayrıntılı ki, boş mermi kovanlarının hepsi düştükleri yerde tek tek kalacaklar.

> "En başarılı takımlar kendi yeteneklerini birleştirerek çok düzgün çalışan bir makine haline gelebilecekler."

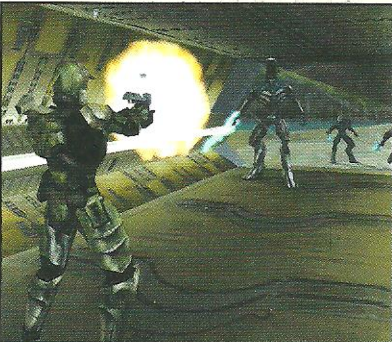
Oyunun yapımcısı Nathan Bitner, "Bir jipin içindeki tek bir oyuncu aynı anda hem ilerleyip hem de ateş edebilir; ama bir yandan arkadaki silahla uğraşan, bir yandan da roketatarla uçaklara saldıran bir takım arkadaşına sahip olan biri her tarafı temizleyecektir" diyor. "Oyunu öyle hazırlayacağız ki, oyuncular bazı özel konularda ustalaşmak isteyecekler, yani mesela iyi bir sürücü ya da zor anlarda sıkı bir pilot olmasıyla tanınan bir oyuncu kendine bir isim yapacak ve bu yetenekleri için aranacak."

İnsan tarafının silahları arasında bombalar ve tüfekler, lazer güdümlü bir tabanca, zırh delebilen roketler ve uçaksavarlar bulunacak. Uzaylıların silahları ise çok hızlı ateş edebilen bir enerji tüfeği, yanan yakıt fırlatan "fuel-rod" silahı ve yakın dövüşte kullanılmak üzere rakibi geri savuran bir enerji kılıcı olacak.

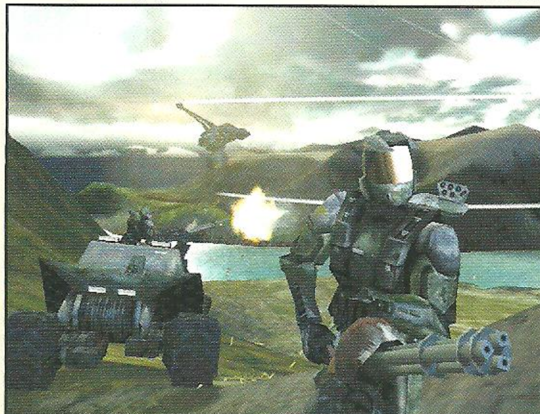
Araçlar ise savaş alanını tam bir heyecan fırtınasına dönüştürecek. İnsanlar çoğunlukla jip ve tank gibi kara araçlarını kullanacaklar (hele tankın ateş etme sahnesi görülmeye değer). Covenant'ların hava kuvvetleri ise hoverglider'lardan ve ufak tefek destek gemilerinden oluşuyor. Bu araçların fizik modelleri son derece gerçekçi bir şekilde hazırlanıyor. Ayrıntıya verilen önemi anlatmak için şu kadarını söyleyebiliriz: mermi kovanları sudayken havada gittiklerinden daha yavaş gidiyorlar.

Bitner, *Halo*'nun multiplayer desteğinin takım oyunu (özellikle de yardımlaşmalı askeri operasyonları) üzerine yoğunlaştığını belirtiyor. "İki senedir bungie.net üzerinde *Myth* ve *Myth II*' nin multiplayer olarak oynanmasını sağlarken çok şey öğrendik" diyor. "Multiplayer'da asıl önem takım oyununa verilecek, en başarılı takımlar da kendi yeteneklerini birleştirerek çok düzgün çalışan bir makine haline gelebilecekler."

Halo bizi tek kelimeyle monitörlerimize yapıştırdı. Rahatlıkla "multiplayer aksiyon oyunlarında yeni nesil" diyebiliriz.



İnsanlığın Covenant'lara karşı verdiği savaş, tam bir bağımsızlık mücadelesi...



Dinamik hava koşulları sayesinde grafikler daha da güzel görünecek. Tabii silahlardaki yansımaları da unutmamak lazım...

S.İ.B

TÜRÜ: Aksiyon
GELİŞTİRİCİ: Bungie Software
YAYINCI: Bungie, (800) 295-0060, *www.bungie.net*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: 50%
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar

Tachyon: The Fringe

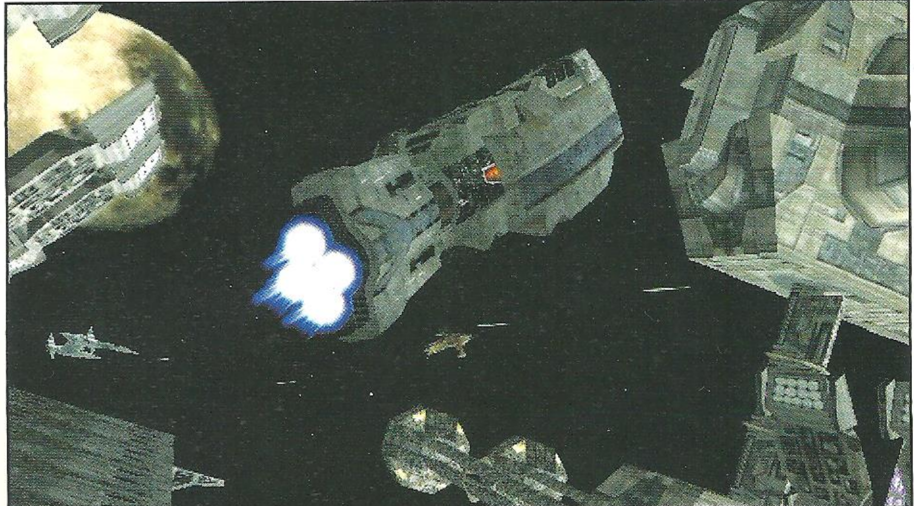
NovaLogic, yeni oyunuyla uzay savaşı türünün devlerine kafa tutmaya hazırlanıyor

8-bit bilgisayarların olduğu dönemi hatırlayan eski oyuncular, oyuncuya inanılmaz bir serbestlik veren *Elite* adlı uzay simulasyonunu hatırlayacaklardır. O oyundaki galaksi basit ve kare kare grafiklerden oluşmuş olabilir; ancak her karışını gezebiliyor ve kanuna bağlı bir tüccardan tutun da gözünü kan bürümüş bir korsana kadar her kimliğe bürünebiliyordunuz. NovaLogic'in yeni uzay simulasyonu *Tachyon: The Fringe*'de böylesi bir serbestlik olmayabilir; ancak oyun, *Elite*'in bugün bile oyuncuların kalbinde olmasını sağlayan özelliklerden birçoğuna sahip.

Tachyon'da siz, kendini GalSpan (dev gibi bir maden şirketi) ve Bora (keşfedilmiş uzayın en uç noktasında yaşayan bir grup) arasındaki mücadelenin ortasında bulan bir paralı asker rolünü üstleniyorsunuz. GalSpan, uzayın "kenarı" denebilecek bu bölgede yeni madencilik operasyonlarına girişmek üzere...

Oyunun en başında hangi tarafla işbirliği yapacağınızı seçebiliyorsunuz; ancak karşıt tarafların yalnızca felsefelerinden daha fazlasıyla ilgilenmek zorundasınız. *Tachyon*'un yapımcısı Mike Maza, "Oyuncu üzerinde en çok etkili olacak değişiklik, her iki tarafın gemilerinin özellikleri" diyor. "GalSpan'in gemileri zengin bir şirkete yakışacak bakımlı ve düzgün gemiler. Bora'nın gemileri ise öyle ahım şahım olmayan, eski püskü ve o an bulunabilen parçalardan oluşturulmuş gemiler."

Oyunda bir askeri canlandırmadığınız için üssünüzden görev almak gibi birşey de yapmıyorsunuz. Bir görev listesi olacak ve bunların zorluklarına göre aldığınız ödüller de değişecek. Bazıları doğrudan savaşla ilgili, bazıları da sadece ceplerinizi doldurmak için kabul edip yapabileceğiniz görevler olacak. Zaten paranızın her zaman için yeterli olması lazım; çünkü Maza'nın da dediği gibi "yeni adamlar kiralamak, yeni gemi ve silahlar almak ve geminizin sistemlerini terfi ettirmek zorunda olduğunuz için para çok önemli."



Tachyon: The Fringe'deki inanılmaz görüntüler, NovaLogic'in uçuş simulasyonlarında kullanılan ve başarısı kanıtlanmış grafik motorunun oldukça değiştirilmiş bir versiyonu sayesinde elde ediliyor.



Ana gemilerin büyük olduğunu mu sanıyordunuz? Bunların yanında solda sıfır kalırlar!

S.İ.B	
TÜRÜ:	Uzay Simulasyonu
GELİŞTİRİCİ:	NovaLogic
YAYINCI:	NovaLogic, (800) 858-1322, *www.novalogic.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ:	70%
ÇIKIŞ TARİHİ:	Sonbahar

> "Üslerden çoğu o kadar büyük ki, yanlarına gidip dışarı doğru zoom yapmaya başlarsanız, daha istasyonun tümünü tek ekrana sığdıramadan geminizi göremez hale geleceksiniz."

Geminize alabileceğiniz bir sürü eşya ve silah bulunuyor. Bunların arasında lazerler, füzeler ve torpidolar var ve her birinin kalkanlar ve zırhlar üzerindeki etkisi de farklı. Ayrıca savunmanıza da önem vermeli ve paranızın bir kısmını geminizin korunmasına ayırmalısınız; çünkü galakside bu müthiş silahlara ulaşabilen tek kişi siz değilsiniz. "Geminin upgrade edilmesini, bilgisayara takabildiğiniz kartlara benzer bir şekilde yapacağız" diyor Maza. "Rahat nişan almanızı sağlayan ışıklar gibi basit şeylerden tutun da görünmezlik sistemleri ya da radar bozucular gibi karmaşık sistemlere kadar her şey bulunacak."

Kullanılan çeşitli 3D efektlerle, oyun evreninin gerçekten inanılmaz görünmesi sağlanmış. Ana gemiler ve uzay istasyonları dev gibi, *Descent Freespace*'teki devasa ana gemiler bile bunların yanında küçük kalıyor. Maza şöyle diyor: "Bunlardan birçoğu o kadar büyük ki, yanlarına gidip dışarı doğru zoom yapmaya başlarsanız, daha istasyonun tümünü tek ekrana sığdıramadan geminizi göremez hale geleceksiniz."



Her iki tarafın elindeki gemilerin (bunlar toplam 10 tane) kendilerine özgü yetenekleri var, bunlardan en çok göze batanı ise kokpit tasarımları.

Bu dev gibi ortamlar, NovaWorld'de ücretsiz olarak oynanacak multiplayer oyunlar için özellikle eğlenceli olacak. Aynı anda 120 kişi DeathMatch yapma imkanı bulabilecek; ayrıca oyunda Capture the Flag ve yardımlaşmalı görevler gibi birçok multiplayer seçeneği daha bulunacak.

Independence War Deluxe, Freespace 2 ve yakında çıkacak olan *Starlancer* ile rekabet etmek pek kolay olmasa da, *Tachyon* da kendine sağlam bir yer edinebilecek gibi görünüyor.

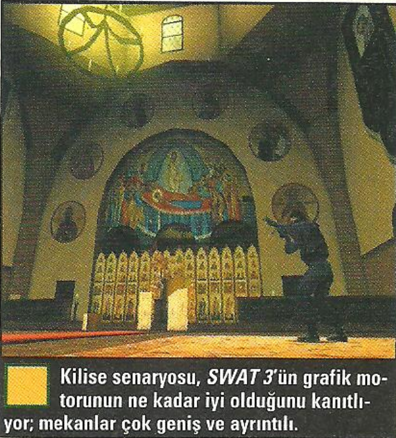
SWAT 3

Sierra'nın "süper polis" serisi, bu kez *Rainbow Six* tarzı bir oynanışla karşımızda...

En başta Sierra'nın Police Quest serisinden türemiş bir aksiyon oyunu olarak tasarlanan SWAT oyunları, şimdiye kadar öyle çok büyük alkış toplayamadılar. Birinin aldığı tepkiler çok zayıf kalmıştı, diğeri ise vasat bir real-time strateji oyunuydu. Ancak first-person görünümlü taktik/strateji türüne kayan ve şimdilik gayet iyi görünen *SWAT 3* sayesinde, bu serideki oyunlara başka bir gözle bakmaya başlayabiliriz.

SWAT serisi, Los Angeles polis teşkilatının Special Weapons and Tactics ekipleri üzerine yoğunlaşır. *Rainbow Six* ya da *Delta Force* gibi özel askeri birliklerden farklı olarak SWAT ekipleri çok daha değişik kurallara bağlı olarak çalışırlar. Yapımcı Rod Fung şöyle konuşuyor: "LAPD SWAT'i hayat kurtaran bir kuruluş olarak sunuyoruz. Bu oyun, hareket eden her şeyi vurduğunuz o klasik 3D shooter'lardan olmayacak. Oyuncu bir şüpheliyle karşılaştığında çok temkinli davranmak zorunda olacak, hatta şüphelileri ateş etmeye gerek kalmadan ele geçirmek için ölümcül olmayan bazı silahlar da kullanabilecek. Tabii bazı durumlarda öldürücü bir kuvvet gerekebilir. Görevlerdeki skorunuz, çeşitli durumlardaki prosedürü izleyip izlememenize bağlı olarak belirlenecek."

2005 yılında geçen oyunda LAX kontrol kulesi, bir TV stüdyosu, kanalizasyonlar, kilise, fuar merkezi, belediye binası ve çeşitli evlerde geçen toplam 16 görev bulunuyor. Bu görevler, SWAT ekiplerinin karşılaşmış olduğu rehine kurtarma, yüksek riskli tutuklamalar ve VIP'lerin korunması gibi gerçek sorunlar üzerine kurulmuş. Çevrenin dinamik olması ve karakterlerin davranışlarının da önceden belli olmaması yüzünden senaryolar her oynayışınızda değişebilir.



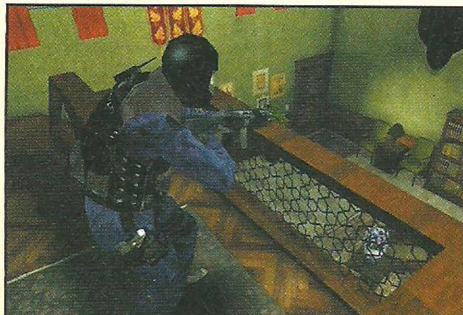
Kilise senaryosu, *SWAT 3*'ün grafik motorunun ne kadar iyi olduğunu kanıtlıyor; mekanlar çok geniş ve ayrıntılı.



Bu eleman susturucu nedir bilmiyor mu yahu? Bütün LAPD SWAT üyeleri standart silahlarla donanmış olarak geliyorlar, bunun yanında Taser gibi daha "uysal" silahları da var.

SWAT 3'te komuta son derece önemli ve iki farklı taktik modu bulunuyor; "stealth" ve "dynamic". Gizlilik taktiğini seçtiğinizde maymuncukla kapı açmak, aynalarla etrafı izlemek, gaz ve gözyaşartıcı bombalar kullanmak gibi seçenekleriniz oluyor. Dinamik modda ise "breach and clear" ve "make entry" gibi komutlar verebiliyorsunuz. Bu komutlar, oldukça sağlam görünen bir yapay zeka sistemiyle bağlantılı halde. "Hiçbir şeyi önceden planlamıyoruz, karakterlerimiz 3D ortamlarla tam bir etkileşim içindeler" diyor Fung. "Eğer bir emri yerine getirirken karşılarına başka bir şüpheli çıkarsa ona göre hareket ediyorlar. Takım elemanları, önemli tehlikelerin nerelerde olduğunu biliyorlar. Eğer bir şüphelinin görüş alanı içine girerlerse tehlikede olacaklarının ve 'dinamik' hale geçmeleri gerektiğinin farkındalar."

> "LAPD SWAT'ı hayat kurtaran bir kuruluş olarak sunuyoruz. Bu oyun, hareket eden her şeyi vurduğunuz o klasik 3D shooter'lardan olmayacak."



Bir sürü karanlık bölgesi, köşeleri ve saklanma yerleri olan geniş ve çok katlı mekanlar sayesinde SWAT lideri olmanın bütün zorluklarını yaşayacaksınız.

SWAT 3'ün görünüşü de gayet güzel. Güçlü bir 3D motoru, karakterlerde dinamik vertex aydınlatmalar ve takımınızı izlemek için aynı ekranda birkaç pencere... "Grafik motorumuz gerçek hayattaki fizik kurallarını taklit ediyor, mesela bu sayede oyuncular duvarın arkasından ateş edebilecekler" diyor Fung. "Karakterler aldıkları yaraya göre tepki veriyorlar, kanların akışını da gerçekçi yapmaya çalıştık. Vücudun üst kısmındaki ve alt kısmındaki animasyonları birleştirmemizi sağlayan iskelet tabanlı bir animasyon sistemi kullanıyoruz." Bu arada önemli bir not: multiplayer desteği oyunun ilk çıkışında büyük ihtimalle konmayacak, ancak kısa bir süre sonra bir eklenti olarak piyasaya verilecek.

Eğer yapay zeka mükemmelleştirilir ve multiplayer seçenekleri kısa bir sürede oyuna dahil edilebilirse, bir bakıma polisin tepkisiyle sınırlanan takım savaşına dayalı olan *SWAT 3*, bu senenin en büyük sürprizlerinden biri olabilir.

S.İ.B

TÜRÜ: Strateji/Aksiyon
GELİŞTİRİCİ: Sierra
YAYINCI: Sierra, (425) 644-4343, www.sierra.com
TAMAMLANMA YÜZDESİ: 70%
ÇIKIŞ TARİHİ: Kasım

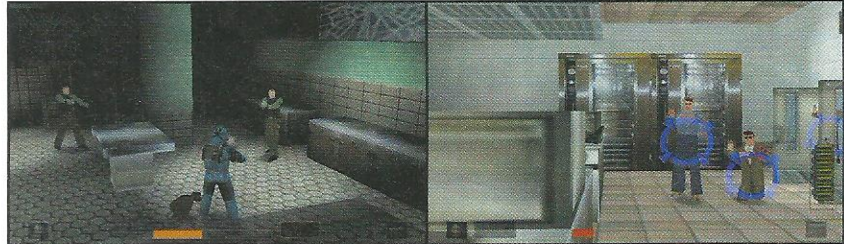
Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

Yanlış zamanda, yanlış yerde bulunan yanlış bir adam!

Aksiyon filmi kahramanı dendiği zaman aklınıza ilk olarak kim gelir? Tamam, birçok kişi Indiana Jones diyecektir; ama bir o kadarı da Die Hard filmlerinde Bruce Willis'in canlandırdığı zeki ve konuşkan polis John McClane'i anımsayacaktır. İlk *Die Hard Trilogy* oyununun başarısının ardından (bu oyun Fox Interactive'in en büyük hitlerinden biriydi ve toplam 2 milyona yakın satmıştı), bu oyunda da yine "üç oyun bir arada" felsefesi izleniyor; ama bu sefer mekanımız Las Vegas...

İki farklı oynanış biçimi var, Movie Mode ve Arcade Mode. Arcade modunda oyundaki 22 bölümden her birini tek tek oynayabiliyorsunuz, Movie modunda ise bu bölümlerden 19 tanesi birleştirilerek konulu bir hikaye oluşturulmuş. Hikayemiz, eski bir dostunuzun telefon edip yeni ve modern bir hapishanede iş bulduğunu söylemesi ve sizi kutlamaya davet etmesiyle başlıyor. Kutlamanın tam ortasında da çok lazımmış gibi tutuklular isyan çıkarıyorlar ve ortalığı temizlemek de sizin başınıza patlıyor.

İlk oyunda olduğu gibi bunda da üç değişik türe de bulaşan bir oynanış söz konusu: Third-person aksiyon, first-person shooter ve araba kullanma. Ancak ilk oyundan farklı olarak Movie modunu seçerseniz her bölümde değişik bir oynanış tarzına geçiyorsunuz. Third-person perspektifli bölümlerde bilmeceler de eskisinden daha ağırlıklı olarak karşımıza çıkıyor, tetikteki parmağınızın hızlı olması kadar kafanızı çalıştırabilmeniz de önem kazanmış.



Oyundaki third-person perspektifi *Tomb Raider*'ı andırıyor, first-person'a geçtiğiniz zaman ise Virtua Cop ya da House of the Dead'e benzemeye başlıyor.

Düşmanların yapay zekası da şöyle bir elden geçirilmiş. Yardımcı yapımcı Erik Larson şöyle anlatıyor: "Düşmanlar çevrelerini dinleyecek, araştıracak ve oyuncunun hareketlerine göre davranacaklar. Bazıları karanlıkta gizlenip bekleyecek ya da daha güvenli bir yere kaçacaklar. Silah sesi ya da alarm duyduklarında ona göre tepki verecekler ve yakınlardaki arkadaşlarını yardıma çağırabilecekler. Hatta bazıları pusuya yatıp sizi bekleyecek."

Etkileyici 3D grafiklerin yanı sıra elinizin altında bir sürü güzel silahın da olduğunu düşünürsek (Taser, lav silahı ve dört çeşit bomba da dahil olmak üzere), *Die Hard Trilogy 2,* oldukça eğlenceli olacağa benziyor.

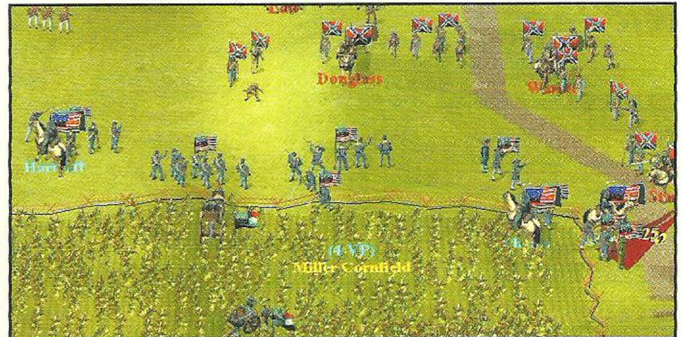
S.İ.B
- **TÜRÜ:** Aksiyon/adventure
- **GELİŞTİRİCİ:** n-Space
- **YAYINCI:** Fox Interactive, (310) 369-7000, *www.foxinteractive.com*
- **TAMAMLANMA YÜZDESİ:** 80%
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** Kasım

Sid Meier's Antietam!

Sid Meier'ın Great Battles serisindeki ilk oyun, Gettysburg!'ü hiç mi hiç aratmıyor.

Sid Meier's Gettysburg!, bu türde şimdiye dek çıkmış en başarılı (ve eğlenceli) oyunlardan biriydi. Çıktığı tarihten bu yana hayranları ısrarla bir devam oyunu istiyorlardı. Firaxis'teki elemanlar da bu isteğe kısa bir süre içinde yanıt verecekler.

Sid Meier's Antietam!, Antietam Creek yakınlarındaki Sharpsburg'de geçen ve en az bir önceki kadar kanlı olan (ama pek bilinmeyen) bir savaşı konu alıyor. Oyundaki 20 senaryo, savaşın 30-120 dakikalık çeşitli çatışmalarını kapsayacak ve tam savaş, sabah ve akşamüstü gibi değişik senaryolar da bulunacak. Bunlardan her birinde, oyuncuları sürekli merakta bırakacak olan "şöyle olsa ne olurdu?" türünden değişkenler olacak ve tamamen farklı stratejiler gerekecek. Dahası, oyuna eklenecek olan rastgele senaryo yaratıcısı sayesinde 10 dakikalık küçük çatışmalardan tutun, tamamlaması 30 dakikayı geçen büyük savaşlara kadar her şeyi yapabileceksiniz.



Antietam! için *Gettysburg!* motoruna birçok yeni yer şekli özelliği eklenmiş, bunların arasında görüşünüzü engelleyecek mısır tarlaları da var.

Oyunun motoru, *Gettysburg!*'deki motorun geliştirilmiş bir hali ve oynanış üzerinde etkili olacak yeni yer şekilleri eklenmiş. Firaxis başkanı Jeff Briggs, "Savaş alanının çeşitli yerlerinde yetişmiş olan mısırlar görüş menzilini önemli ölçüde etkileyecek" diyor. "Yeni eklenen geçitler ve köprüler, dar boğazları geçmek için tek yol olacak ve birimler buralardan yalnızca tek sıra halindeyken geçebilecekler." Diğer yenilikler de yeni yollar, şehirlerin ve ormanlık alanların yeniden düzenlenmesi ve de savaş planınızı kurarken çok dikkatlice ele almanız gereken yükseklik değişiklikleri olarak sayılabilir.

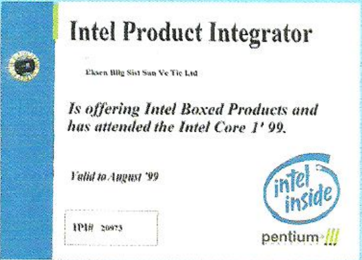
Yapay zeka'da Antietam Savaşı'ndaki ilginç olaylara uyum sağlayabilecek şekilde geliştirilmiş ve ayarlanmış. Lee'nin 35000 kişilik küçük ordusunun vasat durumuyla karşı tarafın neredeyse 80000 kişilik dev gibi ordusunun karşılaştırılması iyi yapılmış. Briggs şöyle diyor: "Gettysburg! motoru, sonradan birleştirilip büyük bir savaş haline getirilebilecek küçük çatışmalar hazırlamak üzere tasarlanmıştı. Antietam ise tek günlük bir olaydı ve oyunda bu savaşın bütün yönleriyle sunulması gerektiğini biliyorduk, bunun için de yapay zekada gerekli değişiklikleri yaparak duruma ayak uydurmasını sağladık."

Sid Meier's Antietam! yalnızca Firaxis'in Web sitesinde (www.firaxis.com) satılacak. Bu yüzden, eğer bu tür savaşlara ilginiz varsa ya da Sid Meier'ın niçin PC oyun tasarımında en saygın isim olarak kabul edildiğini merak ediyorsanız, siteye giderek online siparişle ilgili bilgi alabilirsiniz.

S.İ.B
- **TÜRÜ:** Savaş Oyunu
- **GELİŞTİRİCİ:** Firaxis
- **YAYINCI:** Firaxis, (410) 891-3001, *www.firaxis.com*
- **TAMAMLANMA YÜZDESİ:** 90%
- **ÇIKIŞ TARİHİ:** Ekim


Microsoft
İş Ortağı
Microsoft İş Ortağı
Microsoft


Microsoft OEM Türkiye
Yetkili Sistem Üreticisi
Eksen Bilg.Sis.San. ve Tic.Ltd.Şti.


Intel Product Integrator

Eksen Bilg Sist San Ve Tic Ltd

Is offering Intel Boxed Products and has attended the Intel Core 1' 99.

Valid to August '99



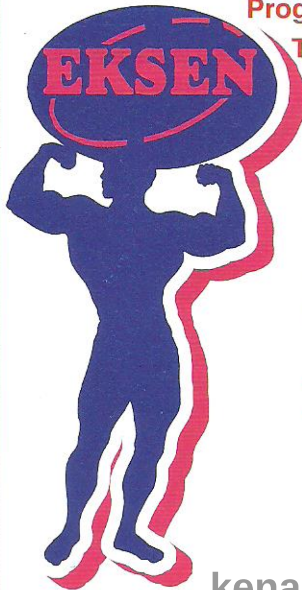
Kalitenin Markası!..



GARANTİ BANKASI TÜKETİCİ KREDİSİ İLE 3 - 6 - 9 - 12 AY VADELİ TÜRK LİRASI SATIŞLAR

İşte EKSEN Farkı





Programlarınızı yasallaştırabilmeniz için son fırsat!
Tüm *Microsoft*® yazılımları uygun fiyatlarla

* Fiyatlarımıza KDV dahil değildir.
* Ürünlerimiz en az 1 (Bir) yıl garantilidir.
* Fiyatlarımız USD olup, peşin ödeme esas alınarak hazırlanmıştır.
* Kampanya süresi stoklarımız ile sınırlıdır.
* Eksen Bilgisayar ürün ve fiyat değiştirme hakkına sahiptir.
* Intel Inside logosu ve Pentium Intel Corporation'ın tescilli ticari markasıdır.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.
* Fiyatlarımıza WINDOWS 98 İşletim Sistemi dahil değildir.
* **WINDOWS' 98 CD & LISANS 92 $ + KDV dir.**

EKSEN
BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.
Rıhtım Caddesi Başçavuş Sok.
No : 11/1 Kadıköy - İstanbul
Tel : 0 (216) 418 0021 (PBX)
418 9455 (8Hat)
Fax : 0 (216) 337 6224

STUDENT

INTEL® 440LX AT MAINBOARD
32 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
4,3 GB ULTRA DMA / 66 HDD
4 MB 3D, S3 AGP VGA
14" 0,28 DIGITAL MONITOR
FLOPPY + MINI TOWER KASA
MOUSE + Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
40X GOLDSTAR / PHILIPS CD ROM
16 BIT 3D SES KARTI, 80 WATT SPEAKERS

INTEL®	CELERON™	366(128 K)	519 $
INTEL®	CELERON™	400(128 K)	539 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	545 $
INTEL®	CELERON™	466(128 K)	569 $
INTEL®	CELERON™	500(128 K)	619 $

OFFICE

INTEL® 440BX 100 Mhz MAINBOARD
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB UDMA/66 HARDDISK DRIVER
4 MB 3D, S3 AGP VGA
14" 0,28 DPI MPR-II DIGITAL
1.44 MB FDD + ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
40X GOLDSTAR / PHILIPS CD ROM
16 BIT 3D SES KARTI, 80 WATT SPEAKERS

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	639 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	659 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	739 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	759 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	839 $

BUSINESS

PII / PIII INTEL® SEATTLE-2 BX2 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
8,4 GB UDMA/66 HARDDISK
8 MB 3D, S3 AGP VGA
15" 0,28 HYUNDAI 5870 / PHILIPS 105E
1.44 MB FDD + ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
40X GOLDSTAR / PHILIPS CD ROM
CREATIVE PCI 128 SES KARTI + 120 W SPK.
56K ROCKWELL PCI V.90 FAX / MODEM

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	739 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	759 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	849 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	879 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	949 $

HOME

PII / PIII INTEL® SEATTLE-2 BX2 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB QUANTUM / W.DIGITAL UDMA/ 66
8 MB 3D, S3 SAVAGE AGP TV-OUT
15" 0.28 HYUNDAI 5870 / PHILIPS 105E
1.44 MB FDD + ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
40X GOLDSTAR / PHILIPS CD ROM
CREATIVE PCI 128 SOUND + 120W SPK.
56K ROCKWELL PCI V.90 FAX / MODEM
1 AYLIK SUPERONLINE / VEEZY INTERNET
TV TUNER / RADYOLU - BT878

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	809 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	829 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	919 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	949 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1029 $

GAME

PII / PIII ABIT BE6 U.DMA / 66 BX 150 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
10,1 GB QUANTUM / W.DIGITAL UDMA/66
16 MB STB VODOO3 3000 VGA TV-OUT
17" 0.27 HYUNDAI OSD 7770A / PHILIPS
1.44 MB FDD + FELL ATX KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X GOLDSTAR / PHILIPS CD ROM
CREATIVE SB LIVE VALUE SES KARTI
SPEAKERS 360 WATT

INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	1159 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1189 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1259 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1459 $

CAD - CAM

PII / PIII ABIT BE6 U.DMA / 66 BX 150 Mhz
128 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
13,1 GB QUANTUM / W.DIGITAL UDMA/66
32 MB ELSA ERAZOR III TNT2 TV-OUT
17" 0.25 SONY EST TRINITRON MONITOR
1.44 MB FDD + ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X GOLDSTAR / PHILIPS CD ROM
CREATIVE PCI 128 SES KARTI + 120 W SPK.

INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	1379 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1389 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1479 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1669 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1769 $

TAKSİT ÇİZELGESİ

KDV DAHİL HİÇ PEŞİNATSIZ

ÖRNEK MODELLER		USD	TÜRK LİRASI (x 1000 TL.)			
			3 TAKSİT	6 TAKSİT	9 TAKSİT	12 TAKSİT
STUDENT	CELERON™ 400	619 $	112,000	63,000	46,000	38,000
OFFICE	CELERON™ 400	735 $	133,000	74,000	55,000	45,000
BUSINESS	CELERON™ 400	849 $	154,000	86,000	63,000	52,000
HOME	PENTIUM III™ 450	1,089 $	198,000	110,000	81,000	67,000
GAME	PENTIUM III™ 450	1,369 $	248,000	138,000	102,000	84,000
CAD - CAM	PENTIUM III™ 450	1,599 $	290,000	161,000	119,000	98,000
PROFESSIONAL	PENTIUM III™ 450	1,219 $	221,000	123,000	91,000	75,000

Designed by SYSTEM 216 414 4495

PROFESSIONAL

PII / PIII GIGABYTE BX 2000 DUAL BIOS
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
8,4 GB UDMA/66 HARDDISK
16 MB AGP VGA TNT DIAMOND - TV OUT
15" 0.28 HYUNDAI 5870 / PHILIPS 105E
1.44 MB FDD + ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
6X PIONEER / CREATIVE DVD ROM
CREATIVE PCI 128 SOUND + 360W SPK.

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	919 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	939 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	1029 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1059 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1129 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1319 $

TAKSİTLİ SATIŞLARDA İSTENİLEN BELGELER;

BİREYSEL
- Nüfus Cüzdanı Fotokopisi
- İkametgah
- Gelir Belgesi (Çalışanlar)
- Vergi Levhası ve Sicil Gazetesi (İşletme sahibi ise)
- Noterden İmza Sirküleri
- 1 Kefil (Kefil için de aynı belgeler gereklidir)

TİCARİ
- Nüfus Cüzdanı Fotokopisi
- Ev adresleri
- İkametgah (En büyük Ortak)
- İmza Beyannamesi
- Vergi Levhası Fotokopisi
- Ticaret Sicil Gazetesi Fotokopisi

KREDİ KARTINA "% 0" KOMİSYON

* Sistemlerde kullanılan tüm parçalar orijinal ve ithalatçı firma garantisi altındadır.
* Döviz kuru 470.000.TL olarak baz alınmıştır. Fatura tarihindeki kur esas alınır.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.



Microsoft® Yetkili satış noktası



BANKA HESAP NUMARALARIMIZ

Banka	Şube	Hesap No. TL	Hesap No. USD
Garanti Bankası	Dalyan	6200224/1	9000951/5
İş Bankası	Cemil Topuzlu	176423	3194025
Yapı Kredi Bankası	Yeldeğirmeni	1101743-3	3003398-5
Akbank	Kadıköy	010038	0100383
Pamukbank	Çarşı Kadıköy	10211091	53000092

İnteraktif Dünyamız Genişliyor

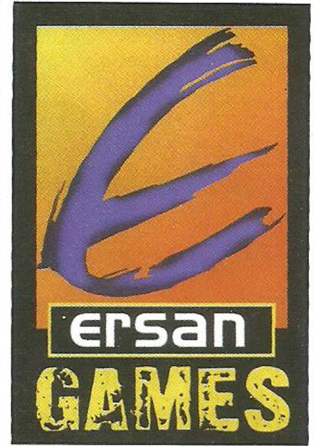
Türkiye'nin bir türlü yeşeremeyen çorak oyun toprakları, piyasaya ardı ardına giren iddialı firmalarla renklenmeye başladı.

Düne kadar Türkiye'deki bilgisayar oyunları pazarı hakkında söylenebilecek fazla söz yoktu; çünkü böyle bir pazarın varlığı bile yeterince hissedilemiyordu. Ancak özellikle son aylarda yaşanan bazı gelişmeler tüm oyunseverleri umutlandıracak yönde.

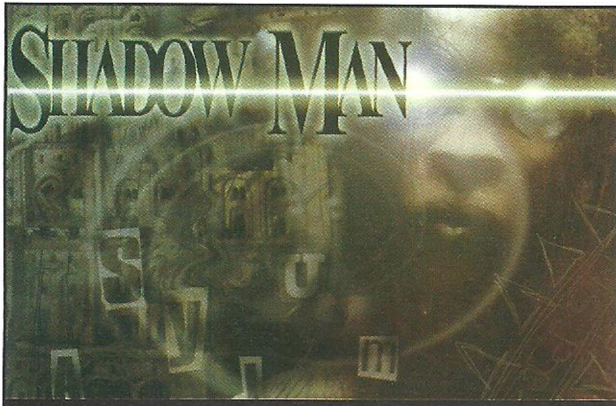
Geçen ay duyurduğumuz Hasbro Interactive'in kendi oyunlarını satmak üzere Türkiye piyasasına hızlı girişinin haberinin ardından bu ay da bir başka Şrmadan bahsedeceğiz sizlere. Ancak bu kez bir oyun yayıncısı ve yapımcısı değil, dağıtıcı bir Şrma söz konusu; Ersan Games. "Gear up to Play" sloganıyla dünyanın dev yayıncılarının bilgisayar oyunlarını ülkemizdeki oyuncuların orijinal olarak edinmesi için hizmet verecek olan Ersan Games, aslında yeni bir Şrma değil. Şimdiye dek onları sektörün konsol oyunları dalından tanıyorduk. Birçok PlayStation, Nintendo 64 ve Sega oyununun Türkiye'deki dağıtımını üstlenmişlerdi; fakat kısa süre önce yayılma alanlarını biraz daha genişletmeye karar verip PC oyunları için de harekete geçtiler. Şimdilik onları dünyanın en büyük yayıncılarından olan GT Interactive, Acclaim ve Infogrames Şrmalarının oyunlarıyla aramızda göreceğiz hatta görmeye başladık; ama dediğimiz gibi ileride bu ağ daha da büyüyecek ve Ersan Games'i daha sık göreceğiz, en azından Şrmanın açıklamaları böyle.

Ersan Games'in Pazarlama Müdürü Hakan Keskin'in verdiği bilgiler arasında distribütörlüğünü üstlendikleri bu üç dev Şrmanın hangi oyunlarının hangi tarihlerde Türkiye'de satışa sunulacağının bilgisi de var. Bu oyunlardan GT Interactive'in büyük ilgi uyandıran *Driver* adlı oyunu, içinde bulunduğumuz Ekim ayında tüm satış noktalarına dağıtılacak. Tabii hepsi bu değil, elimizde uzun bir liste var; ama şimdilik bu listenin en çarpıcı oyunlarını ve yayın tarihlerini vermekle yetineceğiz.

GT Interactive'in Ekim ayında yayınlanacak oyunları; *Unreal Tournament Edition* ve az önce söylediğimiz gibi *Driver*. Kasım ayı içinde çıkması beklenen oyunları; *Wheel of Time, Imperium Galactica 2*. Aralık ayının listesinde ise *Team Aligator, Discworld Noir* var. Acclaim'in bombalarına bakacak olursak Ekim'de *TrickStyle*; Kasım ayında *South Park Chefs' Luv Shack, South Park Rally*, Aralık ayı içinse *J McGrath Supercross '2000*. Son olarak Infogrames oyunlarından *I-WAR: DeŞance* Ekim'de, *UEFA Manager '2000, Demolotion Racer, Rally Master, Bugs Bunny Lost In Time, Le Mans 24 Hours, Mission Impossible, Slave Zero* ve *Supreme Snowboarding* Kasım'da yayınlanacak. Bu takvime bakmak bile Türkiye'de orijinal oyunlar konusunda belli bir mesafe katedilmekte olduğunun işaretlerini yeterince veriyor. Bunu görmek için çok iyimser olmaya gerek yok.



Ersan Games, bir yandan konsol oyunları dağıtımcılığına da devam edecek. Yukarıda saydığımız oyunların bazıları PlayStation, Nintendo 64 veya Sega versiyonlarıyla birlikte ya da arka arkaya Türkiye piyasasına çıkacaklar, tabii altlarında Ersan Games imzasıyla. Meraklısına duyurulur! İki aydır bu sayfayı Türkiye'deki orijinal oyun hareketliliğine yönelik haberlere ayırmaktan biz çok memnunuz, aynı memnuniyeti sizlerin de taşıdığına eminiz. Umuyoruz ki bu canlılık giderek artar ve hiç kaybolmaz. Böylece biz de Görgü Tanığı bölümümüzün ilk sayfasını (ve tabii mümkünse diğer sayfalarını da) daima bu güzel haberlere adayabiliriz.



Ersan Games'in getireceği oyunlardan biri de Acclaim'in *Shadow Man*'i.

PC'niz Aynı Zamanda Bir PlayStation Olabilir Mi?

Tuhaf ismiyle bleem! emulatörü, bunu yapabileceğini söylüyor

Her ne kadar PC fanatikleri bunu reddetse de dünyanın bütün iyi oyunları PC'nin tekelinde değil. Nintendo 64'ün *Super Mario 64* ve *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* gibi oyunları göz doldururken Sega'nın yakında çıkacak olan oyunu *Dreamcast* de bugünün en güçlü PC'lerinin kalitesinde grafikleriyle mükemmel bir oyun deneyimi sunacak kadar güzel görünüyor.

Ve tabii bir de Sony'nin PlayStation'ı var, yani tüm zamanların en popüler video oyunu sistemlerinden biri. Playstation için yapılmış bir ton güzel oyun var; *Bushido Blade*, *Metal Gear Solid*, *Gran Turismo*, *Parappa The Rapper* ve *Tekken 3*. Ancak bu oyunları pek azınız, yani PlayStation sahibi olanlarınız oynayabiliyor. En azından şimdiye kadar öyleydi. David Herpolsheimer (iş adamı) ve Randy Linden'den (programlama adamı) kurulu bir şirket tüm bunları değiştirmeyi planlıyor.

Sundukları ürün bleem! (maalesef adının anlamını biz de bilmiyoruz, ismi Linden bulmuş ve anlamını Herpolsheimer'a bile söylemiyor). Playstation oyunlarını PC'de çalıştırmanızı sağlayan bir emülasyon programı. En güzel yanı da yüksek çözünürlük ve hız gibi avantajları koruması.

Herpolsheimer'ın da açık yüreklilikle açıkladığı gibi bleem!, mükemmel değil ve muhtemelen asla da olmayacak. Bunun birçok sebebi var. "Karşımıza çıkan en büyük güçlüklerin altında şu var: Oyunlar için özel olarak tasarlanmış bir makinedeki oyunları alıp birbirinden farklı işleri anlamak ve birleştirmek için tasarlanmış bir makineye uyarlamaya çalışıyoruz" diyor. "Bazı insanların bleem!'i aslında olmadığı bir şey gibi görebileceklerini düşünüyorum: Bir *PlayStation. Bleem!, playstation* yerine geçen bir şey değil, ona alternatif de değil. Öte yandan bleem! birçok fonksiyonu bir araya getiren harika bir program. Çıkış noktası öncelikle eğlence."



Bütün PlayStation oyunlarının bleem!'le düzgün çalıştığı söylenemez, özellikle de 3D hızlandırıcı kullanmak istiyorsanız. Ancak şu iki kareye bakın; *Tekken 3*'teki değişiklik fark edilmeyecek gibi değil. Alttaki, PC'den alınmış görüntünün diğerinden çok üstün olduğu açık.



İşte bu konuda doğru söylüyor. bleem! ekibi programlarının marifetlerini göstermek için playstation için yapılan fantastik bir yarış oyunu olan *Gran Turismo*'yu kullanıyor. Grafikler playstation'ın standart 320x240 çözünürlüğünde bile oldukça etkileyici. Ancak 640x480 (ya da daha yüksek) çözünürlüklerle kıyaslandığında sönük kalıyor. Direct3D'nin gelişmiş özellikleri söz konusu olduğunda hardware hızlandırılmış bir PC'de bleem!'in ne kadar başarılı olduğu ortaya çıkıyor.

bleem! kullanarak çalışan oyunların sayısı şimdilik 200 civarında; ama bunların arasında bile tamamen uyumlu olmayanlar var. Bunun anlamı listenin zamanla genişlemeyeceği değil tabii ki; çünkü şirket, ürünü oldukça hızlı bir şekilde güncellemeyi planlıyor (şimdiye dek çıkan son versiyon 1.4, önceki versiyon 1.2 çıkalı sadece birkaç hafta oldu ve 1.5 versiyonu da kısa süre içinde çıkacak). "Haftada ya da iki haftada bir güncelleme yapmaya devam etmeyi planlıyoruz. Ancak bunun kullanıcıları olumsuz yönde etkilememesini de umuyoruz" diyor Herpolsheimer. "Zaman geçtikçe ve daha çok sorun aşıldıkça yeni problemler de daha az zorlayacak."

Şirketin yapmayı düşündüğü geliştirmeler arasında ilk olarak *Metal Gear Solid* ve çok sayıdaki EA Sports oyununun düzgün çalışmasını engelleyen bir senkronizasyon sorununu çözmek geliyor.

Tahmin edebileceğiniz gibi Sony, bleem!'in ortaya çıkışından pek memnun değil. Bu Japon devi firma için playstation, bugüne kadar büyük bir başarı sağlamıştı; ama şimdi bleem!'in bu başarıyı tehdit ettiğini düşünüyorlar.

Sony, bleem!'e karşı bir dava açmak için hazırlıklarını ta-

DEVAMI 42. SAYFADA

PC Gamer Kara Listesi

Piyasadaki Beta oyunlar

Bu aydan itibaren bu köşede, ülkemizde artık bir çeşit hırsızlığa dönüşen, boyutları günden güne büyüyen ve piyasayı ele geçirmiş görünen beta oyunların listesini sunacağız sizlere. Hala bilmiyor olabileceğinize pek ihtimal vermiyoruz; ama her ihtimale karşı bir kez daha açıklamakta yarar var: Bir süredir piyasaya korsan olarak sürülen oyunların bir bölümü, bu oyunların tam versiyonundan değil, henüz tamamlanmamış versiyonlarından kopyalanıyor. Oyunu raflarda gören oyuncular da tam sürümün çıktığını sanıp bu Beta oyunlara paralarını yatırıyorlar. Zira ilk bakışta oyunun tam versiyon mu beta mı olduğunun anlaşılması imkansız. Oyunu satın aldıktan sonra bunu anlama şansınız var; ama o zaman da çok geç kalmış olacaksınız. Sizi bu hataya düşmekten kurtarmak ve daha bilinçli bir yaklaşımı yerleştirmek amacıyla bundan böyle piyasada Beta avı yapacağız ve yakaladıklarımızı kulaklarından tutup cümle aleme bildireceğiz! Size de gözünüzü açık tutmanızı ve bir oyunu almaya karar verdiğinizde önce kara listemize girip girmediğini kontrol etmenizi öneriyoruz. Ayrıca bu listeyi olabildiğince geniş tutabilmek için sizden de destek bekliyoruz. Siz de Beta olduğunu fark ettiğiniz oyunların isimlerini bize yazın, önümüzdeki aydan itibaren bu kara listeyi birlikte oluşturalım.

- *Age of Empires II* .... *Microsoft*
- *Corsairs* .... *UbiSoft*
- *Drakan* .... *Psygnosis*
- *Gulf War* *3DO*
- *Homeworld* .... *Sierra*
- *Legacy of Kain 2* .... *Eidos*
- *Outcast* .... *Infogrames*
- *Panzer General 3D* .... *Mindscape*
- *Rage of Mages* .... *Monolith*
- *Seven Kingdoms 2* .... *Enlight*

GÖRGÜ TANIĞI

Romanlarda ve Oyunlarda Süren Macera

Jane Jensen'la yeni romanı ve gelecek hakkındaki planları üzerine bir sohbet...

Ağzının tadını bilen adventure oyuncuları, Jane Jensen adına aşinadır. Peki, hala bilmiyorsanız da öğrenmenin zamanı geldi: Jane Jensen, LucasArts'ın öncülük ettiği adventure tarzındaki pek çok mükemmel oyunun yaratıcısı. Bunlardan en iyi bildiğiniz ise geçtiğimiz yıl *PC Gamer*' ın Tüm Zamanların En İyi 50 oyunu listesinde 27 numaraya oturarak oldukça iyi bir yer kapan *Gabriel Knight* serisinin ikinci oyunu. Tabii serinin tamamının Jensen'ın elinden çıktığını belirtmemize gerek yok.


Jane Jensen

Yakında yayınlanacak olan üçüncü *Gabriel Knight* adventure'u *Blood of the Sacred, Blood of the Damned*'ın dışında, Jane Jensen'in çalışmalarını izleyen hayranları, Jensen'in hazırlıklarını sürdürdüğü yeni kitabı *Millennium Rising*'in çıkışını bekliyor. Kitap bu Ekim'de piyasaya sürülmüş olacak. Aslında biz kitabı okuduk ve gerçekten iyi bir hikaye kurgusu olduğunu söyleyebiliriz. Hikaye Book of Revelation'da yapılan kehanetlerin birer birer gerçekleşmeye başlamasıyla ilgili; ama olaylar basit bir fanteziden ibaret değil, çok daha fazlasını içeriyor ve konu giderek derinleşiyor. Kitabın konusunu biraz daha anlatmaya devam edersek bu haberin hiç bir anlamı kalmayacak, çünkü hepiniz *Millennium Rising*'i okumuş kadar olacaksınız. Yine de son olarak hikayenin çok sağlam olduğunu, karmaşık ve gerçekçi karakterlerle dolu olduğunu ve kendinizi gece yarılarına kadar kitabın başında oturmuş sayfaları çevirirken bulacağınızı söyleyelim. Hatta acı ama, belki oyuna ayırdığınız vakitleri bile çalabilir sizden.

Kısa süre önce Jensen'la yazın ve oyun tasarımı konusunda bulunduğu noktayı ve hedeflerini konuştuk. İşte Jensen'den aldığımız cevaplar...

PC GAMER: *Şimdiye dek ikisini de yapmış biri olarak hangisini tercih edersiniz, oyun tasarımcılığı mı, yazarlık mı?*

JANE JENSEN: Kitapları gerçekten seviyorum; çünkü her defasında yeni bir şeyle karşılaşıyorsunuz. Kitap yazmak bütünüyle farklı bir sanat biçimini öğrenmeyi gerektiriyor ve bu benim gerçekten sevdiğim bir şey. Bu yüzden kitap yazmak yaratıcı yönüme hitap ediyor. Benim ideal senaryom sanırım kitap-oyun-kitap-oyun sıralaması; çünkü oyunlar çok yorucu olabiliyor ve bir oyunu bitirdikten sonra ara verip, bir yılımı tek başıma kitap yazmaya ayırmak bana iyi geliyor. *Gabriel Knight 3*'den sonra da yapmayı planladığım şey bu; fakat sonra sıra yine insanlarla bir arada çalışmaya geliyor.


Jensen, son oyununu tamamladıktan sonra yeni bir roman yazmak için yine masa başına dönecek.

***Millennium Rising* ya da *Gabriel Knight'ı* beyaz perdede görmek istiyor musunuz?**

Çok isterim; ama şimdiye dek böyle bir girişimim olmadı.

Yazar olarak Jane Jensen'in bundan sonraki projesi ne?

Del Rey için yeni bir roman üzerinde çalışıyorum. İsmiyse kesin olmamakla birlikte *Dante's Equation.* Roman yeni birçok şey içeriyor; ama hepsi de gizli. Bütün bunları kendiniz araştırıp bulacaksınız. Yine de ben çok ilginç olduğunu söyleyeyim.

Bundan sonraki adım bir* Gabriel Knight 4 *oyunu mu olacak, yoksa sıradaki oyununuz için daha farklı şeyler mi yapmayı planlıyorsunuz?

Yaklaşık bir yıldan beri kafamı uzatıp oyun dünyasında neler olacağını görmek için *Dante's Equation*'ın bitmesini bekliyordum. Bu noktada Sierra, yeni bir *Gabriel Knight* oyunu yapmak konusunda talepte bulunursa muhtemelen bunu kabul ederim ve oyunu yaparım; ama bu olmazsa başka herhangi bir firma için *Gabriel Knight* dışında bir oyun yapacağımı sanmıyorum. Mesele şu ki; shooter oyunlar yapmak ilgimi çekmiyor. Dolayısıyla interaktif çalışmalarım sürecekse mutlaka hikaye tabanlı adventure oyunlarla devam etmek istiyorum, belki de bir web dizisi olur. Kim bilir? Ancak *Gabriel Knight*, Sierra'ya ait. Bu yüzden Sierra istemediği ve finanse etmediği sürece yeni bir Gabriel Knight oyunu olmayacak.

En beğendiğiniz yazarlar ve oyun tasarımcılarından birkaçını sayar mısınız?

En sevdiğim yazarlar: Shakespeare, Thomas Hardy, Edith Wharton, Peter Carey, Joyce Carol Oates, Gabriel Garcia Marquez, Neal Stephenson, Stephan King, Umberto Eco. En sevdiğim oyun tasarımcıları ise: Tim Schafer, Roberta Williams, Al Lowe, Steve Meretzky.

>>PCG HABER HATTI>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

>> Activision bizlere Cabela'nın Big Hunter serisini armağan eden programlama canavarı Elsinore Multimedia'yı satın aldı. Bu durumda kendinizi yeni avlar için hazırlayın deriz.

>> The Learning Company ve Nintendo, iki Pokemon oyununu PC platformu için hazırlamakta olduklarını ve oyunların bu sonbaharda çıkacağını duyurdu.

>> Hollywood'dan Billy Mitchell, *Pac-Man*'de mükemmel bir skor kazanan ilk kişi oldu. Mitchell sadece eski Pac-Man'ini kullanarak altı saatten uzun bir süre boyunca önüne çıkan her bir noktayı, hayaleti ve meyveyi yiyerek bu arcade oyunun 256 level'ını geçti ve inanılmaz bir skora ulaştı; 3.333.360. Düşünsenize, yeteneklerini böyle şeyler için değil de iyilik için kullansaydı...

>> Listelerde uzun süre üst sıralarda kalan *Myst*'in dönüşünü kutlamaya hazırlanın. Learning Company oyunu *Myst Masterpiece Edition* adıyla, 24-bit grafiklere yükseltilmiş olarak yeni ses efektleriyle, üzerinde yeniden çalışılmış müzikle, daha uzun filmlerle ve deneyimsiz oyuncular için elektronik bir rehberle yeniden yayınlıyor. Bu oyunu ilk çıktığında almayanlardansanız bu fırsatı kaçırmamanızı öneririz.

>> UbiSoft meşhur ve çok sevilen karakteri Ray-man'i kendi hazırladığı anime-dizilerde rol alması için televizyona transfer ediyor. Her biri 22 dakika sürecek olan 13 bölümlük dizinin tamamlanması yaklaşık iki yıl alacak. Dizi, bilgisayarda 3D Studio Max programı kullanılarak yapılan animasyonlardan oluşuyor. Bu programı kullanarak 3D modellerin oyundaki hazır grafiklere dönüştürülmesi de daha kolay olacak.

PC Gold

24 AYA KADAR HİÇ PEŞİNSİZ VADELER	1+4 AY PEŞİNATLI	8 AY PEŞİNATSIZ	12 AY PEŞİNATSIZ Hemen Teslim	12 AY PEŞİNATSIZ Kasım Teslim	18 AY PEŞİNATSIZ Hemen Teslim	18 AY PEŞİNATSIZ Kasım Teslim	24 AY PEŞİNATSIZ
GOLD ECONOMIST	137	103	73	69	58	54	**49**
GOLD HOME	176	132	94	88	74	70	**62**
GOLD OFFICE	192	144	102	96	81	76	**68**
GOLD MASTER	221	167	118	111	94	88	91 **79**
GOLD EXPERT	257	194	138	130	109	101	107 **93**
GOLD GAME	345	261	185	174	147	135	**125**
GOLD FUTURE	384	290	206	194	163	151	**139**
GOLD PROFESSIONAL	458	347	246	231	195	179	**166**

GOLD ECONOMIST
INTEL PENTIUM 400 CELERON
BX-ZX INTEL MAINBOARD
32 SDIMM 100 MHZ RAM
6.4 GB UDMA HARDDISK
14'' DIGITAL MONITOR
ATX MIDI CASE
WIN 98 KLAVYE
1.44 FLOPPY D.D.
4 MB 3D AGB
16 BIT SES KARTI
44X CYBERDRIVE
56K MOTOROLA FAX MODEM
90 W SPEAKER
MOUSE
WINDOWS 98 TR/ENG
PAD+TOZLUK

GOLD HOME
INTEL PENTIUM 433 CELERON
SOYO ZX INTEL 133 MHz MAINBOARD
64 SDIMM 100 MHZ RAM
6.4 GB UDMA HARDDISK
14" GOLD STAR MONİTÖR
ATX MIDI CASE
Q KLAVYE
1.44 FLOPPY D.D.
8 MB 3D 2X AGP
128 BIT CREATIVE PCI SES KARTI
48X CD-ROM
56 K ROCKWELL FAX MODEM
320 W SPEAKERS
MOUSE
WINDOWS 98 TR/ENG
PAD+TOZLUK

GOLD OFFICE
INTEL PENTIUM 400 MMX
INTEL PENTIUM III ZX MAINBOARD
64 SDIMM 100 MHZ RAM
8.4 GB UDMA HARDDISK
15" GOLD STAR MONİTÖR
ATX MIDI CASE
Q KLAVYE
1.44 FLOPPY D.D.
8 MB 3D AGP
16 BIT SES KARTI
48X CD-ROM
56 K FAX MODEM
90 W SPEAKER
MOUSE
WINDOWS 98 TR/ENG
PAD+TOZLUK

GOLD MASTER
INTEL PENTIUM 466 CELERON
SOYO BX+ 133 MHz MAINBOARD
64 SDIMM 100 MHZ RAM
10.2 GB HARDDISK
15" GOLD STAR MONİTÖR x
ATX MIDI CASE
MITSUMI KLAVYE
1.44 FLOPPY D.D.
16 MB CREATIVE TNT2
56 K FAX MODEM
128 BIT CREATIVE PCI SES KARTI
48X CD-ROM x
TV KART + TELETEXT x
MITSUMI MOUSE
WINDOWS 98 TR/ENG
PAD+TOZLUK

KREDİ KARTINA % 0 KOMİSYON

GOLD EXPERT
INTEL PENTIUM III 450 MMX
SOYO BX 133 MHz MAINBOARD
128 SDIMM 100 MHZ RAM
13 GB UDMA HARDDISK
15" HYUNDAI MONİTÖR
ATX FEEL CASE
MITSUMI KLAVYE
1.44 FLOPPY D.D.
32 MB TNT2 PIXEL
128 BIT CREATIVE PCI SES KARTI
48X CD-ROM
56 K ROCKWELL x
320 W SPEAKERS
MOUSE
WINDOWS 98 TR/ENG
PAD+TOZLUK

GOLD GAME
INTEL PENTIUM III 450 MMX
INTEL PEN. GIGA BYTE BX-2000 MB.
128 SDIMM 100 MHZ RAM
13 GB HARDDISK
17" HYUNDAI 7770 MONİTÖR
CODEGEN ATX CASE
MITSUMI KLAVYE
1.44 FLOPPY D.D.
16 MB VOODOO 3000 AGP
56 K US ROBOTICS FAX MODEM
CREATIVE LIVE VALUE SES KARTI
6x PIONEER DVD CD-ROM
320 W SPEAKER
TV KART+RADIO KART
MICROSOFT INTELLI MOUSE
WINDOWS 98 TR/ENG
PAD+TOZLUK

GOLD FUTURE
INTEL PENTIUM III 500 MMX
ABIT BE-6 MAINBOARD
128 SDIMM 100 MHZ RAM
17 GB UDMA HARDDISK
17" 107E PHILIPS MONİTÖR
FEEL ATX CASE
MITSUMI KLAVYE
1.44 FLOPPY D.D.
32 MB CREATIVE TNT2 ULTRA AGP
56 K ROBOTICS INT. FAX MODEM
128 BIT CREATIVE SES KARTI
6X DVD CD-ROM CREATIVE
RADIO KART
320 W SPEAKERS
A4 TECH MOUSE
WINDOWS 98 TR/ENG
PAD+TOZLUK

GOLD PROFESSIONAL
INTEL PENTIUM III 550 MMX
MB ATX SOYO B+III-440 BX 150 MHz
64 SDIMM 100 MHZ RAM
8.4 GB UDMA HARDDISK
15" GOLDSTAR MONITOR
ATX MIDI TOWER CASE
Q98 TÜRKÇE KLAVYE
1.44 FLOPPY DRIVE
8 MB 3D AGP
128 BIT CREATIVE
48X CDROM DRIVE
56K FAX MODEM KARTI
PS/2 MOUSE

1) Taksitli satışlarda peşinata ve taksitlere % 15 KDV eklenecektir.
2) Taksitli satışlarda 2 çalışır kefil istenmektedir.
3) Tüm sistem fiyatlarına Windows 98 işletim sistemi lisansı ve CD'si dahildir.
4) Bütün ürünler 1 yıl garantilidir.
5) Şirketimiz haber verilmeksizin fiyat değiştirme hakkına sahiptir.

4 AYDAN 24 AYA VARAN TAKSİTLİ KAMPANYA

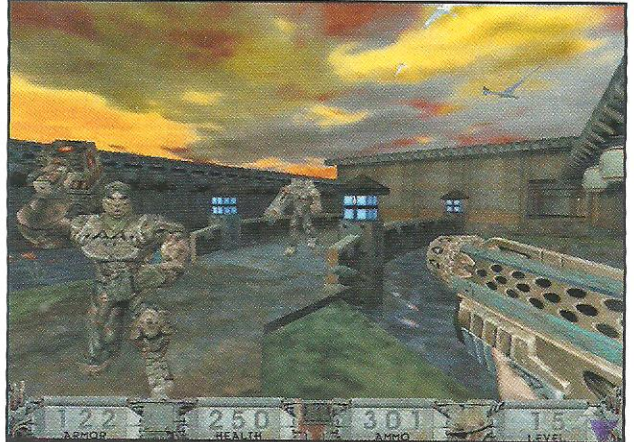
Daikatana Günlüğü (Bölüm: 8.756.390)

Baş programcı ayrıldı; ama Romero gayet sakin.

Bu oyun interaktif eğlenceler tarihinin en lanetli oyunu galiba. Tam her şey yoluna girdi diye düşünürken ve yeni binyıl başlamadan önce oyunun bitmiş halini görmeyi umarken John Romero ortaya çıkıyor ve işlerin sarpa sardığını bildiren yeni bir açıklama yapıyor.

Bir baş programcı daha projeden elini çekti; ama baş tasarımcı Romero gayet sakin görünüyor. "Baş programcımız Steve Ash'e Daikatana'ya yaptığı mükemmel katkılar için teşekkür etmek istiyorum" diyor Romero son durumu açıklarken. "Tasarımın teknolojik altyapısını tamamlamış bulunuyoruz ve şu anda oyunu bitirme aşamasındayız. Bu yüzden Steve ayrılmaya karar verdi. Bol şans Steve ve her şey için teşekkürler." Oyuna yeni bir teknolojik ekleme yapılmayacağına göre Ash'in yerine kimseyi aramadıklarını düşünüyor olmalısınız… Öyle mi? O kadar iyimser olmayın. Romero konuşmasına devam ediyor: "Daikatana'nın yeni baş programcısı Shawn Green. Onu sekiz yıldır tanıyorum ve en başından beri Daikatana için büyük işler yapıyor."

Önümüzdeki ay yayınlayacağımız yeni ve umarız son Daikatana ön incelemesi için gözünüz kesinlikle bizde olsun.



Daikatana hakkında en çok duyduğumuz şey, ekip üyelerinin sürekli olarak dışa göçü.

PCG OYUN TAKVİMİ

Oyun çıkış tarihleri konusunda en güvenilir rehberiniz

Bir oyunun çıkış tarihi için "1999'un son üç ayı içinde" gibi yuvarlak tarihler duymaktan bıktınız mı? Kesin tarihler mi duymak istiyorsunuz? O halde önümüzdeki iki ay içinde çıkacak oyunlara yer verdiğimiz iki aylık oyun takvimimiz çok işinize yarayacak. Elbette geleceğe dair asla kesin konuşulamaz ve hala aşağıdaki tarihlerin değişme olasılığı var; ama bu rehberi hazırlarken doğruluk payını olabildiğince yüksek tutmaya ve size 'kesin olana en yakın' tarihleri vermeye çalıştık. Burada çıkış tarihini verdiğimiz bir oyunun o tarihte gerçekten çıkıp çıkmadığını öğrenmek için yayın tarihleri konusunda Internet'in en iyi kaynağı olan Gone Gold'u yani *www.gonegold.com* adresini ziyaret edebilirsiniz. Bu listeyi derlediği için GoneGold'a teşekkür ederiz.



OYUN	YAYINCI	TARİH	SİHİRLİ KÜRE NE DİYOR
Pro Pilot 2000	Sierra	01/10/99	Olası
Shadow Company	UbiSoft	02/10/99	İyi bahis
WarCraft: Battle Net	Sierra	02/10/99	Bahse girebilirsiniz
Demolition Racer	Infogrames	02/10/99	Doğru görünüyor
Gabriel Knight III	Sierra	02/10/99	Kasım
Army Men: Toys in Space	3DO	02/10/99	Kesin bir şey
NASCAR Revolution SE	EA	02/10/99	Katılıyorum
Jane's USAF	EA	04/10/99	Büyük olasılıkla
Klingon Academy	Interplay	07/10/99	Kimbilir
NBA Basketball 2000	Fox	14/10/99	Kesin
Thief: Gold	Eidos	14/10/99	Şansı var
Septerra Core	Monolith	14/10/99	Muhtemel
Revenant	Eidos	15/10/99	Olabilir
F-18 Super Hornet	Titus	15/10/99	Olası
NASCAR Racing 3	Sierra	15/10/99	Bir ihtimal
Pandora's Box	Microsoft	15/10/99	Eh
Amerzone	UbiSoft	15/10/99	Doğru gibi
Corsairs	UbiSoft	16/10/99	Kesinlikle
NBA Live 2000	EA Sports	18/10/99	Tam olarak
NASCAR Legends	Sierra	18/10/99	Olacak gibi
Flight Simulator 2000	Microsoft	20/10/99	Hiç kuşku yok
Giants	Interplay	20/10/99	Göremiyorum
Test Drive Off Road 3	Infogrames	20/10/99	Belki
Delta Force 2	NovaLogic	20/10/99	Bundan eminiz
Age of Empires II	Microsoft	22/10/99	Hazır olun
Wheel of Time	GT	22/10/99	Nihayet
12 O' Clock High	Talonsoft	22/10/99	Kesinlikle
Grand Theft Auto 2	Take Two	25/10/99	Evet, görüyorum
Nocturne	G.O.D.	26/10/99	Kuşkulu
Flanker 2.0	Mindscape	27/10/99	Olabilir
Creatures 3	Mindscape	27/10/99	Olacak
Metal Fatigue	Psygnosis	28/10/99	Bizce doğru
FIFA 2000	EA Sports	28/10/99	Şüpheniz olmasın
Operational Art of War 2: Clash	Talonsoft	28/10/99	İyimseriz
Planescape: Torment	Interplay	29/10/99	Şimdiden söylemek zor
Battlezone II	Activision	30/10/99	Umut verici
Sim Theme Park	EA	31/10/99	Bir hafta daha verin



OYUN	YAYINCI	TARİH	SİHİRLİ KÜRE NE DİYOR
Link LS 2000	Microsoft	02/11/99	Evet
Hype: The Time Quest	Ubi Soft	02/11/99	O civarda
Nox	Westwood	03/11/99	Hiç sanmıyoruz
Odium	Monolith	03/11/99	İki hafta daha ekleyin
Sim Theme Park	EA	03/11/99	Tam isabet
Jane's F/A-18	EA	04/11/99	İnandırıcı
Interstate '82	Activision	04/11/99	Çok yakın
Star Trek: Hidden Evil	Activision	05/11/99	Doğrudur
Demolition Racer	Infogrames	05/11/99	Güven veriyor
Tachyon: The Fringe	NovaLogic	05/11/99	Şüpheliyiz
X-COM Collectors Edition	Hasbro	09/11/99	Kesin
Invictus: Shadow of Olympus	Interplay	12/11/99	O yolda ilerliyor
Rising Sun	Talonsoft	12/11/99	Tabii ki
Wild Metal Country	Rockstar	16/11/99	Olası
Asheron's Call	Microsoft	16/11/99	Ay sonunda
Reach for the Stars	Hasbro	16/11/99	Mümkün
Croc 2	Fox	16/11/99	Oldukça mümkün
Age of Wonders	G.O.D.	17/11/99	Şimdi değilse ne zaman?
Messiah	Interplay	17/11/99	Amin
Indiana Jones: Infernal Machine	LucasArts	17/11/99	Olsa iyi olur
Close Combat 4	Mindscape	18/11/99	Ertelenebilir
Omikron: The Nomad Soul	Eidos	18/11/99	Olmalı
Star Trek: Klingon Academy	Interplay	19/11/99	Gelecek ay
Risk 2	Hasbro	19/11/99	Hemen hemen
Silent Hunter 2	Mindscape	19/11/99	Çıkar
MiG Alley	Empire	20/11/99	Bahse girebiliriz
Special Ops 2: Green Berets	Ripcord	20/11/99	O günlerde
Wheel of Time	GT	22/11/99	Nihayet (öyle umuyoruz)
Wild Wild West	Southpeak	22/11/99	Gayet açık
Star Wars: Force Commander	Lucas Arts	23/11/99	Yıldızlar "belki" diyor
Slave Zero	Infogrames	23/11/99	Olumlu
Tomb Raider 4	Eidos	23/11/99	Bir hafta daha verin
Ultima Ascension	EA	24/11/99	Belli olmaz
Diplomacy	Hasbro	26/11/99	Muhtemel
B-17 Flying Fortress	Hasbro	26/11/99	İyi olur
Earthworm Jim 3D	Interplay	26/11/99	Kuvvetle muhtemel
Legends of the Blademasters	Ripcord	27/11/99	O civarda
Unreal Tournament	GT	30/11/99	Şimdiden söylemek zor

ODYSSEY
Noktayı koydu !

ARTIK

- **Korsan CD**
- **Eksik CD**



YOK...

İŞTE yasal , orijinal CD

İŞTE FİYAT

12$

Ubi Soft Oyunları Türkiye'de Gün Işığına Kavuşuyor!

UbiSoft, I-Magic oyunlarının çıkış tarihlerini açıkladı.

Farkındaysanız hemen her ay UbiSoft ve sahibi olduğu I-. Magic oyunlarıyla ilgili son gelişmeleri sıcağı sıcağına aktarıyoruz sizlere. Bunda söz konusu oyunların inişli çıkışlı yapım aşamalarının ilgi çekmesinin de payı var kuşkusuz; ama bizi ilgilendiren bir başka nokta daha var. UbiSoft ve yayın haklarını satın aldığı I-Magic oyunları artık ülkemizde de dünyayla aynı anda orijinal olarak satışa sunulacak. Aldığımız taze haberlere göre ismi kesin olmamakla birlikte şimdilik Odyssey Entertainment olarak açıklanan ve pazara yeni giren bu ithalatçı firma, UbiSoft'la firmanın kendi oyunlarının ve I-Magic oyunlarının Türkiye'deki satış haklarını almak konusunda anlaştı. Odyssey'i diğer ithalatçılardan ayıran bazı özellikleri var: Bunların en önemlisi firmanın satış konusunda izleyeceği strateji. Orijinal oyunları almak isteyip de fiyatından dolayı alamayan oyuncular için son derece güzel bir haber bu; Odyssey getirdiği oyunları Türkiye'nin dört bir yanındaki gazete ve dergi bayilerine dağıtacak ve bunları piyasanın çok daha altında bir fiyata satacak. Şu anda Türkiye'de orijinal oyunların ortalama 30$'dan satıldığını düşünürsek Odyssey'in açıkladığı 12$'lık rakam oldukça çarpıcı.

Bu arada UbiSoft ve I-Magic cephesinde de bazı gelişmeler olduğunu söyleyelim. UbiSoft'un I-Magic oyunlarının haklarını satın aldığı günden beri neler olup bittiğini, oyunların ne zaman biteceği ve satışa sunulacağı ve hatta hangi oyunların çıkacağına dair soruları sadece söylentiler cevaplıyordu. Bu oyunlardan *Mortry*' nin yayınlanmasından vazgeçildiğine dair şaibeli haberleri size geçen ay vermiştik. Bu arada UbiSoft ve *Seven Kingdoms II*'yi geliştiren ekip Enlight Software arasında da bazı pürüzler çıktı. Enlight, oyun için yeni bir yayıncı arayışında olduğunu belirtirken UbiSoft yetkilileri böyle bir şeyin söz konusu olamayacağını, I-Magic oyunları için geliştirici firmalar Enlight Software, Battlefield Design Group, Bohemia Interactive Studio, Sinister Games, Stardock Systems ve Lumis Studios ile yaptıkları tüm sözleşmelerin yasal ve bağlayıcı koşullarına sonuna dek sadık kalacaklarını, dolayısıyla da bu geliştirici ekiplerin yapmakta olduğu oyunların bir başka yayıncıya satılmasının söz konusu olamayacağını açıklıyor.

UbiSoft *Mortry*'i yayınlamayacaklarını ve oyunu satabilecekleri birini aradıklarını açıkça söylüyor. Diğer oyunlar içinse reklam kampanyaları başlatılmış durumda. Bu oyunların piyasaya çıkış tarihleri şöyle açıklandı:

Shadow Company, Sinistar Games, Ekim 1999.
Seven Kingdoms II, Enlight Software, Ekim 1999.
Wall Street Tycoon, Lumis Studios, 2000 kışı.
Flashpoint, Bohemia Interactive Studio, 2000 kışı.
The Corporate Machine (önceki adıyla Monopolization), Stardock Systems, 2000 kışı.
Road to Moscow, Battlelfield Design Group, 2000 kışı.

Bu tarihlerin artık Türkiye'deki oyuncuları da doğrudan ilgilendirdiğini ve Odyssey'in yaygın ve ucuz satış politikası sayesinde bu ilginin daha da büyüyeceğini tahmin etmek güç değil. Ayrıca bu, Odyssey Entertainment için sadece bir başlangıç ve ileride bu yelpazenin genişleyeceği belirtiliyor. Ülkemizdeki orijinal oyun pazarının genişlemesi oyunseverler açısından son derece olumlu gelişme. Şimdilik her şey çok yeni ve daha fazla bir bilgiye sahip değiliz; ama böyle faydalı girişimleri her zaman destekleyen bir dergi olarak Odyssey'i ve benzer girişimleri izlemeye ve size onlardan haberler vermeye devam edeceğiz.

ODYSSEY entertainment

UbiSoft *Mortry*'i yayınlamayacak; ama diğer I-Magic oyunları için çalışmalar sürüyor.

>>PCG HABER HATTI

>> Eidos, International Sports Media ile altı yıllık özel bir anlaşma imzaladı. Buna göre International Olympic Committee lisansına dayalı oyunların yayın haklarını almış oldu. Anlaşma *Sydney 2000, Salt Lake City 2002* ve *Athens 2004* oyunlarını kapsıyor. *Sydney 2000* oyununu İngiliz geliştirici firma Attention to Detail hazırlayacak.

>> Firaxis ve Electronic Arts, *Sid Meier's Alien Crossfire* adında resmi bir geliştirme paketini bu sonbaharın sonlarında yayınlayacak. Pakette yedi yeni taraf, yeni teknolojiler ve gizli projeler olacak ve orijinal hikayedeki konu burada devam edecek.

>> Team 17'nin sıradaki üç *Worms* oyununun pazarlamasını ve dağıtımını Infogrames yapacak.

>> "Elektronik savaş alanı" yaratmayı amaçlayan en son şirket Mindscape/SSI., RTIME'ın Interactive Networking motorunu kullanan firma net üzerinden *Silent Hunter II*'deki komutanları Destroyer Command'deki savaş alanına taşımayı planlıyor. Söylediklerine göre bu, iki benzer oyunun birbiriyle kaynaştırıldığı ilk örnek olacakmış; ama biz inanmak için önce kendi gözlerimizle görmeyi tercih ediyoruz.

>> Blockbuster Video, müşterilerine PC oyunları kiralama konusunda yeni bir deneme girişimi başlattı. Bu çalışmanın en önemli amacı korsan oyun satışının önüne geçmek olacak.

>> Interactive Magic Inc. ismini Entertainment Network olarak değiştirdi. Amaç ise bundan böyle yoğunlaşacakları Internet tabanlı çalışmaları daha iyi vurgulayabilmek.

kenan9593

Yarış Pistlerine Davet

MicroProse, GP 500 ile motosiklet yarışlarının tadına varmanızı sağlayacak.

Geçen ay Türkiye oyun pazarına girdiğini duyurduğumuz Hasbro Interactive, bünyesine kattığı Microprose'un yeni oyunu *GP 500*'ün çıkacağı duyurusunu yaptı. *GP 500* oyuncuların kendilerini 500cc gücündeki bir motosikletin üzerinde kıran kırana geçen ve gerçeğine bire bir uygun olarak tasarlanmış bir yarışta hissetmelerini sağlıyor.

GP 500'de dört ayrı oyun seçeneği olacak. Bunlardan ilki herhangi bir *GP 500* pistinde geçen seri ve dinamik bir yarış mantığına dayanan *Quick Race*. İkinci seçenek 14 farklı yarış serisini baştan sona takip edebileceğiniz *Championship*. Diğerleri ise deneme sürüşleri ve ısınma turlarıyla kendinizi hazırlayıp rakiplerinizi izleyebileceğiniz *Single Race* ve birden fazla oyuncu ile oynanabilen *Multiplayer Race*.

GP 500 başarılı grafik tasarımları, etkileyici ses efektleri ve kullanılan farklı kamera açıları ile oynayanlara keyifli ve tatmin edici dakikalar yaşatacak bir bilgisayar oyunu. Oyun içinde bulunduğumuz Ekim ayında tüm satış noktalarına dağıtılmış olacak. Suzuki takımının ünlü yarışçısı Kenny Robert Jr.'a göre *GP 500*, en iyi ve sağlıklı antrenman şekli!



GP 500, size gerçek motosiklet yarışlarının heyecanını yaşatacak tam bir simulasyon.

35. SAYFANIN DEVAMI

mamlamış. Ancak bleem! ekibi, kendinden gayet emin görünüyor ve her şeyin yolunda gideceğini düşünüyor. Yine de bu yasal çekişme iki kişilik bleem! ekibinin ayağına dolaşacak gibi.

"Bu gerçekten başımızı ağrıtan ve hem vaktimizi hem de paramızı çalan bir şey" diyor Herpolsheimer. "Yasal işlemler için harcadığımız parayı ve zamanı kendimize saklayabilmeyi çok isterdim. Şimdiye dek bleem!'den kazandığımız her kuruşu yasal savunmamız için harcadık. Sanırım bu rakam şimdilik çeyrek milyon dolar civarında. Yani kazandığımız paralarla yan gelip yattığımızı düşünenler varsa bir daha düşünsünler. En sinir bozucu olansa şu; kaybettiğimiz zamanı geriye alabilseydik bleem! çok daha iyi olabilirdi ve müşterilerimize daha iyi hizmet vermek için bir ofis alabilirdik, kadro oluşturabilirdik ya da bunun gibi yararlı şeyler yapabilirdik. Dolayısıyla bu dava sadece bize değil bleem!'i satın alan her bir insana zarar veriyor. Bu, tek kelimeyle can sıkıcı."

Her yeni güncellemeyle bleem! işlevsel olarak ve uyumluluk açısından gelişiyor (bleem!'i satın alanlar *www.bleem.com* adresinden yeni versiyonları ücretsiz olarak indirebiliyor. Bu arada bleem!'in ücreti 29.95$); ama elinizdeki playstation oyunları koleksiyonunuzdan herhangi bir diski alıp bleem!'le kusursuz şekilde çalıştırabileceğinizi düşünüyorsanız, hayal kırıklığına uğrayacağınızı söylemeliyiz. Öncelikle web sitesine gitmelisiniz; bleem!'in size göre olup olmadığını anlamak için oradaki uyumlu oyunlar listesini kontrol etmenizde yarar var.

Herpolsheimer "Playstation oyuncularının 20 dolar verip bir hafıza kartı aldığı ve PC oyuncularının birkaç saat oynadıktan sonra tozlanmaya bırakmak için yığınla oyun satın aldığı bir pazarda bleem!'in iyi bir fikir olduğunu düşünüyorum" diyor. "Kendi bedelini oldukça kısa sürede karşılıyor. Bunu şöyle düşünün: bleem! sadece *Crash Bandicoot 1-3*, *Gran Turismo* ve *Tekken 3*'ü güzelleştiren bir program olsaydı ne olurdu? Bir playStation oyuncusu olarak bu oyunların grafik kalitesini iki (ya da dört) kat artırmak için 30$ öder miydiniz? Bir PC oyuncusu olarak bu oyunları PC'nizde de oynayabilmek için bu parayı ödemeye değmez miydi? Hesap ortada, bu fiyatı oyunlarınıza ve oynadığınız süreye bölün ve elde ettiğiniz rakamı rafınızda duran diğer tüm CD'lerin fiyatıyla kıyaslayın."

PC GAMER OYUN LİSTESİ

Bu ay ofisimizde kim ne oynuyor?

Sanıldığının aksine bu dergiyi biz evlerimize dağıldıktan sonra ofisin penceresinden giren sihirli cüceler hazırlamıyor. Şaşırtıcı gelebilir; ama bu işleri biz yapıyoruz; ama bu, bizi boş bulduğumuz her dakikayı oyun dünyasının güzellikleri içinde geçirmekten alıkoyamıyor. İşte "Bugünlerde kim ne oynuyor?" sorusunun cevabı:



TUĞBEK - Dün Tuğbek'i gören oldu mu? - Hayır. - Bugün uğradı mı? -Görmedik -Yarın gelir mi? -Sanmıyorum. Tuğbek bugünlerde *Homeworld* oynuyor ve bir daha ofise ne zaman dönecek bilmiyoruz.



GÜVEN "Derginin adventure editörü olarak aylardır yaşadığım büyük gerilimi anlayabiliyor musunuz? Artık tam bu işi bırakmayı düşünürken *Outcast* çıktı da yüzüm güldü biraz. Şimdi yudum yudum içiyorum bu oyunu, hemen bitmesin diye."



SERPİL "Bu liste hazırlanmadan hemen önce *Drakan*'ı bitirmiş ve köşe yazımı yazıp arkama yaslanmıştım. Doğrusu bu hüzünlü oyunun tadı henüz damağımda ve sıradaki maceram konusunda şimdilik bir fikrim yok."



MURAT "Genelde tür ayrımı yapmam. Bir zamanlar favorim Zork serisi idi, başka bir zaman da *Gabriel Knight* oldu. Dedim ya tür ayıt etmem diye, bugünlerde de *Thief* ile debelenip duruyorum."



CÜNEYT "İnsan geçmişini kolay unutamıyor ve bazı şeylere sırf geçmişteki güzel anılar yüzünden göz yumuluyor. Bunu niye mi söylüyorum? Çünkü *Unreal*'ın geliştirme paketi *Return to Na Pali*'yi oynuyorum bir süredir ve idare ediyorum."



MUSTAFA "Westwood Studios en azından sözünde durdu ve *C&C* başlığı altında bir oyun çıkardı. *Tiberian Sun* bence beklediğimize değmeyen bir oyun oldu. *C&C*'da hala bir şeyler var, tek sorun yeni olmaması."



GÜLÇİN "Profesyonel oyun hayatımı ister istemez amatör düzeyde ilgilendiğim motosiklet yarışlarıyla bağdaştırabileceğim güzel bir oyun buldum bugünlerde: *Castrol Honda Superbike 2000*. Sanal hız gibisi yok arkadaşlar. Ne toz ne toprak!"



ARZU "Gün boyunca dergilerin tüm yazılarını baştan sona okuyup düzelttikten sonra *Half-Life*'ın acayip yaratıklarıyla boğuşmak inanın bütün enerjimi yeniden kazanmamı sağlıyor. Savulun yaratıklaaar!!!"



CEM "*Fifa2000*'i beklerken zaman geçirebilmek için aklınıza gelebilecek her türlü futbol oyununu oynadım; ama beni en çok oyalayan oyun *FA Premier League Stars* oldu. Tabii *NHL2000*'i de es geçmemek gerek.



GÖKHAN "Derginin bu yoğun temposundan önce *Tiberian Sun* ve *Dungeon Keeper* oynuyordum. Ve siz bu satırları okurken tekrar bu oyunların başında olacağım. Ayrıca canım sıkılıp biraz dejarj olmak istediğimde klasik *NFS: Road Challenge*'a takılıyorum."

SEKTÖRDE 12.YIL

KADIKÖY : Bahariye Cd. Süleymanpaşa Sk. No: 56/9 Kadıköy/İST.
TEKNİK SERVİS : Bahariye Cd. Süleymanpaşa Sk. No : 54/22 Kadıköy/İST.
MECİDİYEKÖY : Büyükdere Cd. Kervengeçmez Sk. No:4 Kat:3 Mecidiyeköy/İST.
E-mail : satis@yonsis.com.tr



Bilgisayar Sistemleri
San. ve Tic. Ltd. Şti.

KADIKÖY : 0 216 330 88 90 (Pbx)- 414 35 23-52-74 Fax : 0 216 330 67 91
MECİDİYEKÖY: 0 212 272 47 08-30-275 34 61-288 01 36 Fax : 0 212 272 46 59

SORUNLARINIZA SORUNSUZ ÇÖZÜMLER SUNAR.

PCLINE CELERON 400 A
PENTIUM II LX BOARD
32 MB SDRAM
6.4 GB HARD DISK
14" NI/LR MPRII MONİTÖR,
4 MB AGP VGA,
1,44 FLOPPY, MINI TOWER KASA,
Q TR KLAVYE,MOUSE,
WIN 98 (+90$)

455 $

PCLINE PIII 450 CPU
PENTIUM II BX BOARD,
64 MB SDRAM,
8.4 GB HARD DİSK,
14" NI/LR MPRII MONİTÖR,
8 MB AGP VGA, 1,44 FLOPPY,
ATX MIDI TOWER KASA,
Q TR KLAVYE,
MOUSE, WIN 98 (+90$)

699$

PCLINE PIII 600 CPU
PENTIUM II BX BOARD,
128 MB SDRAM,
10.2 GB HARD DISK,
15"NI/LR MPRII MONİTÖR,
16 MB AGP 3D FX VGA,
1,44 FLOPPY, ATX MIDI TOWER KASA,
Q TR KLAVYE,
MOUSE, WIN 98 (+90$)

1.479$

İŞTE AYIN ÜRÜNLERİ:

COMPAQ NOTEBOOK PII 333	1.849
HP 610 C PRINTER	99
HP SCANNER 3200C	107
MINOLTA LASER PRO6 PRINTER	299
SUNG-IL RENKLİ ATX KASA	58
SONY 19" 420GST MONITOR	527
HP OFFICE JET R45	632
PHILIPS USB CAMERA	80
VOODOO 3-3500 TV OUT	SORUNUZ!!!

IBM 6275-M20 C433
INTEL CELERON 433, 32 MB SDRAM,
4.2 GB HARD DISK, 2 MB EKRAN KARTI,
14" 0,28 IBM MONİTÖR,
WIN 98 İŞLETİM SİSTEMİ,
"3 YIL GARANTİ

870$

HP VE8i D8 171T PIII 500
INTEL PENTIUM III-500, 64 MB SDRAM,
8.4 GB HDD, **8MB MATROX EKRAN KARTI,**
15" 0,28 HP MONİTÖR,
16 BIT SES KARTI
WIN 95 İŞLETİM SİSTEMİ,
"3 YIL GARANTİ"

999$

COMPAQ DP EP 386178 PIII 450
INTEL PENTIUM III-450, 64MB SDRAM,
6.4 GB HDD,**8 MB MATROX EKRAN KARTI,**
14"0.28 **COMPAQ MONİTÖR,**
16 BIT SES KARTI,
WIN 95 İŞLETİM SİSTEMİ,
"3 YIL GARANTİ"

920$

MAINBOARD

ASKA VİA SOCKET ATX+CREATIVE SOUND	57
ABIT BX 20 440 BX ATX OEM	78
ABIT BH6 440BX 1 AGP, 4 PCI, 2 ISA ATX	96
ABIT BX6 440BX 1 AGP, 5 PCI, 2 ISA ATX	110
GIGABYTE PII GA-6BXC ATX(PIII ready)	88
GIGABYTE PII BX 2000 DUAL BIOS ATX	115
ASUSTEK PII-99 ZX ATX	90
ASUSTEK PII P2B ATX	125
ASUSTEK PII/PII P2B-FATX	130
ASUSTEK PII P2B-S ATX+AIC 7890	350
ASUSTEK PII DUAL P2B-DS ATX+AIC 7890	485

CPU

INTEL CELERON 366 MHz/128K (366 A) Soket	69
INTEL CELERON 400 MHz/128K (400 A) Soket	74
INTEL CELERON 433 MHz/128K (433 A) Soket	92
INTEL CELERON 466 MHz/128K (466 A) Soket	112
INTEL CELERON 500 MHz/128K (500 A) Soket	173
INTEL PII 400 MHz CPU	180
INTEL PIII 450 MHz CPU	209
INTEL PIII 500 MHz CPU	277
INTEL PIII 550 MHz CPU	460
INTEL PIII 600 MHz CPU	685

MEMORY

16 MB EDO RAM 72 PIN	27
32 MB EDO RAM 72 PIN	57
64 MB EDO RAM 72 PIN	75
32 MB 168 PIN SDRAM	72
64 MB 168 PIN SDRAM 100MHz	125
128 MB 168 PIN SDRAM 100MHz	240

HARD DISK

6.4 GB SEAGATE DISK U.DMA IDE	105
6.4 GB WESTERN DIGITAL DISK U.DMA IDE	107
6.4 GB QUANTUM DISK U.DMA IDE	109
8.4 GB SEAGATE DISK U.DMA IDE	122
8.4 GB WESTERN DIGITAL / QUANTUM U.DMA IDE	127
10.2 GB WESTERN DIGITAL DISK U.DMA IDE	138
10.2 GB QUANTUM DISK U.DMA IDE	139
13.0 GB QUANTUM DISK U.DMA IDE	156
13.6 GB QUANTUM 7200 RPM UDMA 66	205
4.5 GB SEAGATE BARRACUDA U.WIDE SCSI	250
9.1 GB QUANTUM ATLAS IV. U.WIDE SCSI	410

VGA CARD

UTOPIA AGP 4 MB SGRAM	20
UTOPIA II AGP 8 MB ATI RANGE	32
UTOPIA AGP 8 MB BLADE TRIDENT	34
ASKA AGP 8 MB i740	36
ASUS V3400 8 MB PURE TNT	70
ASUS V3200 16 MB VOODOO BANSHEE TV I/O	90
ASUS V3400 DELUXE TNT RIVA 16 MB SDRAM TV I/O	131
ASUS V3800 32 MB RIVA TNT2 TV I/O	235
ASUS V3800 32 MB DELUXE TNT2 ULTRA	265
ATI MAGNUM 32 MB AGP TNT2	175
DIAMOND V550 TNT 16 MB AGP	114
DIAMOND V770 TNT 2 32 MB AGP	185
CREATIVE 32 MB AGP GB RIVA TNT2 ULTRA	215
CREATIVE 32 MB AGP 3D BLASTER SAVAGE 4	129
VOODOO3 2000 16 MB SDRAM PCI 3DFX	115
VOODOO3 2000 16 MB SDRAM AGP 3DFX	115
VOODOO3 3000 16 MB SDRAM AGP 3DFX	165

MONITOR NI/MPR II

14" 0.28 DGT. VESTEL 1410	110
15" 0.28 DGT. VESTEL 1501L	125
17" 0.28 DGT. VESTEL M 1721	225
14" 0.28 DGT. HYUNDAI	120
15" 0.28 DGT. HYUNDAI DELUXSCAN 5854	150
15" 0.28 DGT. HYUNDAI DELUXSCAN 5870	158
17" 0.28 DGT. HYUNDAI DELUXSCAN HL-7770A	265
14" 0.28 DGT. PHILIPS 104s	118
15" 0.28 DGT. PHILIPS 105s	152
17" 0.28 DGT. PHILIPS 107e	295
15" 0.28 DGT. ADI E44 1280*1024 OSD	170
17" 0.28 DGT. ADI E55 1280*1024 OSD	299
17" 0.28 DGT. ADI DUO II FULL MULTIMEDIA (mik+2hop)	322
17" 0.28 DGT. ADI 17X PIVOT A4 PICTURE YENİ ÜRÜN!	275
19" 0.26 DGT. ADI 6P 1600*1200/75KHz USB	560
21" 0.26 DGT. ADI 6G+ 1600*1200/75KHz Professional	1150
15" 0.25 DGT. SONY 110 ES	195
15" 0.25 DGT. SONY 100 GS	210
17" 0.25 DGT. SONY 200 ES	305
17" 0.25 DGT. SONY 200 GS	410
17" 0.25 DGT. SONY 200 PS PROFESSIONAL	478
19" 0.25 DGT. SONY 420 GST	527
21" 0.26 DGT SONY 520 GS OFFICE	899
21" 0.26 DGT. SONY 500 PS PROFESSIONAL	999

KASA & KLAVYE & MOUSE & FLOPPY

MINI TOWER KASA	20
ATX MIDI TOWER KASA	32
ATX MIDI TOWER KASA ASUSTEK T-5	65
3.5" 1.44. MB FLOPPY	15
PS/2 Q Türkçe KLAVYE	10
F Türkçe KLAVYE	15
OEM MOUSE	5
PS/2 MOUSE	5
MICROSOFT MOUSE	15
MICROSOFT INTELLI MOUSE	20
A4 TECH WINBEST 4D+SCROOL	16

MULTIMEDIA

UTOPIA Ses Kartı (KIT)	19
QUAKE Ses Kartı(KIT)	20
CREATIVE LABS PCI 64 OEM	25
CREATIVE LABS PCI 128 OEM	29
CREATIVE LIVE! VALUE Ses Kartı	61
CREATIVE DESKTOP THEATRE 5.1 SUB.+HOP.	275
ENCORE 120 WATT HOPARLOR	10
GENIUS 1400W 4 KOLON+1 SUBWOOFER	62
40X CD-ROM ACER	42
48X CD-ROM PHILIPS	50
48X CD-ROM CREATIVE INFRA OEM	55
HITACHI 6X32 DVD-ROM	112
CREATIVE 6X DVD-ROM+HOLLYWOOD MPEG KART	190

FAX-MODEM

SPEEDCOM 56600 V 90 INT.	22
APACHE 56600 INT. PCI	48
DATRON 56600 IONT. PCI	35
AZTECH 56600 INT. PCI	34
AZTECH 56600 EXT.	62
AZTECH 56600 EXT. USB	62
ACER 56600 INT. PCI	39
ACER 56600 EXT.	65
U.S. ROBOTICS 56600 INT.	75
U.S. ROBOTICS 56600 V.90 EXT.	95
U.S. ROBOTICS 56600 MESSAGE EXT.	135
U.S. ROBOTICS 56600 EXT. COURIER EXT.	230
KINGMAX PCMCIA 56.6 K FAX-MODEM	85

CD WRITER / YEDEKLEME ÜNİTELERİ

ACER CRW6206A 2X2X6 EIDE INT.	180
ACER CRW4432A 4X4X32 EIDE INT.	255
RICOH 4X4X20 EIDE INT.	260
HP 7570i 2x2x24 EIDE INT.	179
HP 7510e 2x2x24 EXT.	299
HP 8100i 4x2x24 EIDE INT.	245
HP 8210i 4x4x24 EIDE INT.	295
YAMAHA 4x4x16 EIDE INT	280
YAMAHA 4416 4x4x16 SCSI INT. (Kart Dahil)	305
YAMAHA 4416 4x4x16 SCSI EXT. (Kart Dahil)	342
YAMAHA 6416 6x4x16 SCSI INT. (Kart Dahil)	352
IOMEGA ZIP 100 MB Paralel Port	120
IOMEGA DITTO MAX PRO 3/5/7/10 GB. INT.	200
IOMEGA DITTO MAX PRO 3/5/7/10 GB. EXT.	225
HP COLORADO 5GB. EXT. PARALEL+KARTUŞ	220
HP SURRESTORE 8İ 8 GB SCSI-2 INT.	795
HP SURRESTORE 8e 8 GB SCSI-2 EXT.	913

PRINTER

HP DESKJET 610C 5 sf/dk. sb. 2.6 sf/dk. renk. 600dpi A4	99
HP DESKJET 710C 6 sf/dk. sb. 1.7 sf/dk. renk. 600dpi A4	140
HP DESKJET 815C 7 sf/dk. sb. 5 sf/dk. renk. 600dpi A4	227
HP DESKJET 880C 8 sf/dk.sb. 2.8 sf/dk. renk 600dpi A4	279
HP DESKJET 895Cxi 10 sf/dk. sb. 2.8 sf/dk. renk 600dpi A4	318
HP DESKJET 1120C A4 6.5 sf/dk. A3 4 sf/dk 600dpi	365
HP Office Jet pro R45 yazıcı, scanner, fotokopi	527
HP Office Jet pro R65 yazıcı, scanner, fotokopi,	632
HP LASERJET 1100 8 sf, 600dpi, 2MB	407
HP LASERJET 1100A Tüm LJ 1100 oz + Fot kb + tarayıcı	503
HP LASERJET 2100 8 Sayfa 600dpi 2 MB bellek	751
HP LASERJET 4050 16sf/dk, 1200dpi, 4 MB bellek	1.208
HP LASERJET 5000 A4 16 sf/dk, A3 8 sf/dk.1200dpi,4MB	1.590
LEXMARK COLORJET 1100 Tek kafa, dk/3sf 600dpi	89
LEXMARK COLORJET 3200 Çift kafa, dk/5sf 1200dpi	129
LEXMARK COLORJET 5700 Çift kafa, dk/8sf 600dpi	152
XEROX DocuPrint XJ6C	90
XEROX DocuPrint P8e 8 sf/dk. 600dpi, 2 MB bellek	345
XEROX WC450CP fax, fotokopi, scanner, printer	545
OKI 3320 9 pin, 387 cps, 80 kolon	375
OKI 3321 9 pin, 387 cps, 136 kolon	425
OKI 520E 9 pin, 433 cps, 80 kolon	445
OKI 521E 9 pin, 433 cps, 136 kolon	500
STAR LC 90 9 pin, 192 cps, 80 kolon	140
PANASONIC KXP 1150 9 pin, 240 cps, 80 kolon	130
PANASONIC KXP 3696 9 pin, 330 cps, 136kolon	395
PANASONIC KXP 1694 9 pin, 300 cps, 136 kolon	320
CANON BJC-1000 4 sf/dk. 720x360 dpi, A4 Renkli	85
CANON BJC-2000 5 sf/dk. 720x360 dpi, A4 Renkli	92
CANON BJC-4400 5 sf/dk. 720x360 dpi, A4 Renkli	110
CANON BJC-5500 7 sf/dk. 720x360 dpi, A2, A3, A4 Renkli	768

SCANNER

HP SCANJET 3200C	107
HP SCANJET 4200C	210
HP SCANJET 5200C	275
HP SCANJET 6200C + SCSI Kart Dahil	449
HP SCANJET 6300C + SCSI Kart Dahil	467
ACER 620 PT + DIA Tarama Adaptörü Paralel	163
ACER 620 ST + DIA Tarama Adaptörü SCSI	169
MICROTEK PHANTOM 636CX EPP Paralel Port A4	120
MICROTEK PHANTOM 636 SCSI plus A4 1200x600 dpi	218
MUSTEK SCAN EXPRESS 6000P	55
MUSTEK SCAN EXPRESS 6000SP	78
MUSTEK SCAN EXPRESS 12000P	80
MUSTEK SCAN EXPRESS 12000SP (PC ve MAC)	120
MUSTEK SCAN EXPRESS A3 EP	162
ZEBEX ZB 2200 AM BARKOD OKUYUCU	86

KESİNTİSİZ GÜÇ KAYNAĞI

APC BK 300 VA	79
APC BK 500 VA	100
APC BK 650 VA	183
APC ONLINE BACKPRO 650 VA PnP	254
APC ONLINE BACKPRO 1000 VA PnP	464
INFORM 525 VA 5-10 Dk.	79
INFORM 625 VA 7-12 Dk.	87
INFORM ONLINE 1200 VA 8-20 Dk.	189
INFORM ONLINE 2000 VA 10-25 Dk.	350
INFORM ONLINE 3000 VA 8-20 Dk.	650

NETWORK ÜRÜNLERİ

SURECOM PCI 10/100 MBIT UTP	15
EDIMAX PCI 10/100 MBIT UTP	20
INTEL PCI UTP 100 MBIT EPILA 8460	460
3 COM PCI UTP 10/100 MBIT 3C905TX	58
SURECOM IP SHARER 3 PORT	130
SURECOM IP SHARER 5 PORT	203
KINGMAX PCMCIA 10/100 MBIT ETHERNET	102
SURECOM 8+1 HUB 10 MBIT	32
SURECOM 16+1 HUB 10 MBIT	58
SURECOM 8+1 HUB 10/100 MBIT	121
CAT-5 UTP KABLO 305m	56

MICROSOFT YAZILIMLARI

MS WINDOWS 95 CD TÜRKÇE	90
MS WINDOWS 98 İNGİLİZCE	90
MS WINDOWS 98 CD TÜRKÇE	90
MS OFFICE 2000 STANDART CD İNGİLİZCE	435
MS OFFICE 2000 PROFESSIONAL CD İNGİLİZCE	510
WINDOWS NT WORKSTATION 4.0 CD	195
WINDOWS NT SERVER 4.0 5 Kullanıcı	590
BACK OFFICE SMALL BUSINNES SERVER 4.5+5 Kullanıcı	680

LOGO YAZILIMLARI

LOGO GOLD KLASİK +1 Kullanıcı	2.900
LOGO GOLD KLASİK +Kullanıcı	5.500
LOGO LKS TİCARİ SET	649
LOGO LKS TEMEL SET	849
LOGO LKS MUHASEBE	249
LOGO LKS MUŞAVİR SET.	419
LOGO LKS PERSONEL YÖNTEMİ	519
LOGO ALINTERİ LKS TEMEL GEÇİŞ	679
LOGO LMS 2.5 X LKS TIC+TE+MU+ÜR GEÇİŞ	249
LOGO LMS 2.5 X LKS TIC+TE+PE+ÜR GEÇİŞ KİT	419
LOGO LKS MUŞAVİRE GEÇİŞ	129

NOTEBOOK

MITAC 6133 C433/12'1"DUAL/32 MB/4GB/24CD/SES/W98	1.305
HP F1755W PII333/12.1" TFT/32MB/4GB/2MB/24X/56K/W98/SES	1.759
COMPAQ PII333/12.1TFT/64MB/4GB/4MB/24XCD/W98/SES+çanta hediye	1.849
IBM 2626 PII300/13TFT/32MB/3.2GB/2.5MB/24XCD/16 SES/56K/W98	1.950

İNTERNET PAKETLERİ

VESTEL NET 1AY LİMİTSİZ İnternet Paket	11
VESTEL NET 3 AY LİMİTSİZ İnternet Paketi	45
VESTEL NET 1 YIL LİMİTSİZ İnternet Paketi	155
WEEZY GO! 3 AY LİMİTSİZ İnternet Paketi	75
SUPER ON-LINE 1 AY LİMİTSİZ İnternet Paketi	18
SUPER ON-LINE 3 AY LİMİTSİZ İnternet Paketi	51
SUPER ON-LINE 6 AY LİMİTSİZ İnternet Paketi	96
SUPER ON-LINE 1 YIL LİİMİTSİZ İnternet Paketi	180

TV & VIDEO CARD

FLY VİDEO TV KARTI U KUM. V. CAP. TXT	52
FLY VİDEO TV KARTI U KUM. V. CAP. TXT. FM	64
AVER MEDIA TV98 FM RADYO TXT, U.KUM	100
PHILIPS PCA635VCPC VIDEO CAMERA PARALEL PORT	110
PHILIPS PCA646VCPC VIDEO CAMERA USB	80
MUSTEK VDC-300 DGT. CAMERA	325
FM/AM RADYO KARTI	16

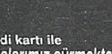
Fiyatlarımıza KDV Dahil Değildir! / Novell, Teknik Servis, Internet Bağlantısı, Upgrade ve Diğer Hizmetler için Bizi Arayın!
Logo Yetkili Destek Merkezi olarak her türlü sorununuzda yanınızdayız.
Yönsis Ltd. Şti., ilanda oluşabilecek tipografik hatalardan kesinlikle bir sorumluluk kabul etmemektedir.
Yönsis Ltd. Şti. bu ilandaki fiyatları herhangi bir şekilde ilan etmeksizin değiştirebilir. Ürünlerimiz 1 yıl garantilidir.











Kredi kartı ile satışlarımız sürmektedir.

Top 50

Aylar geçtikçe oylarınızla belirlenen TOP 50 listemizin çehresi de giderek değişiyor. Bize göre bu ayın en ilginç ve dikkat çekici olayı *Command & Conquer: Tiberian Sun*'ın çıkmasıyla gerçekleşti. Sandığınızın aksine *Tiberian Sun,* bir anda listenin en üst basamaklarına fırlamadı; ama bunun yerine serinin bir önceki oyunu *Red Alert,* görünürde bir sebep olmamasına rağmen birçok yeni oy alarak yükselişe geçti. Westwood Studios bunu duyar mı bilemeyiz; fakat ortaya çıkan tablo son derece açık: "Üç yıldır beklediğimiz oyun *Tiberian Sun* olamaz, eski ve daha az gelişmiş olan *Red Alert*'i bu oyuna tercih ederiz!" (ya da buna benzer bir şey...). Bu spekülatif gelişme dışında aslında rüzgarlar doğru yönden esmeye devam ediyor. Kısaca *Half-Life* tartışmasız liderliğini korumaya devam ederken *Need for Speed IV, Dungeon Keeper II* gibi başarılı oyunlar, istikrarlı yükselişlerini sürdürmeye devam ediyor.

Aksiyon Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	●	Half Life (Sierra)	47	97
2.	●	Kingpin (Interplay)	31	53
3.	▲	Starwars Menace (LucasArts)	20	71
4.	▲	Unreal (GT Interactive)	18	92
5.	▼	Grand Theft Auto London (ASC Games)	17	84
6.	▼	Quake II (id Software)	16	92
7.	–	Heretic II (Activision)	15	89
8.	–	System Shock2 (EA)	14	95

Adventure Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	●	Grim Fandango (LucasArts)	24	91
2.	●	Outcast (Infogrames)	23	90
3.	●	Curse of Monkey Island (LucasArts)	15	95
4.	●	Sanitarium (ASC Games)	8	89
5.	●	Twinsen's Odyssey (Activision)	8	80
6.	●	Redguard (Bethesda)	2	88
7.	▲	Larry VII (Sierra)	1	84
8.	▼	Broken Sword (Virgin)	1	82

FRP Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	●	Might and Magic VII (3DO)	33	63
2.	●	Baldur's Gate (Interplay)	21	94
3.	●	Silver (Infogrames)	20	-
4.	▲	Fallout 2 (Interplay)	20	89
5.	●	Diablo (Blizzard)	19	90
6.	▲	Return to Krondor (Sierra)	7	80
7.	▼	Might and Magic VI (3DO)	7	90
8.	●	Rage of Mages 2 (Monolith)	6	68

Spor/Yarış Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	▲	NFS IV (Electronic Arts)	39	82
2.	▼	Fifa 99 (EA)	38	-
3.	●	Midtown Madness (Microsoft)	36	90
4.	●	Championship Manager 3 (Eidos)	20	91
5.	●	Starwars Racer (LucasArts)	20	76
6.	–	Monaco Grand Prix (Ubisoft)	19	91
7.	▼	NBA Live 99 (EA)	19	92
8.	–	Sports Car GT (Electronic Arts)	15	83

Strateji Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	–	Dungeon Keeper II (Bullfrog)	37	89
2.	▼	HoMM III (3DO)	22	89
3.	●	Starcraft (Blizzard)	22	92
4.	–	C&C: Red Alert (Westwood)	22	91
5.	▲	Worms Armageddon (Microprose)	20	90
6.	–	Simcity 3000 (Maxis)	20	95
7.	▼	Total Annihilation (Cavedog)	18	85
8.	–	C&C:Tiberian Sun (Westwood)	14	73

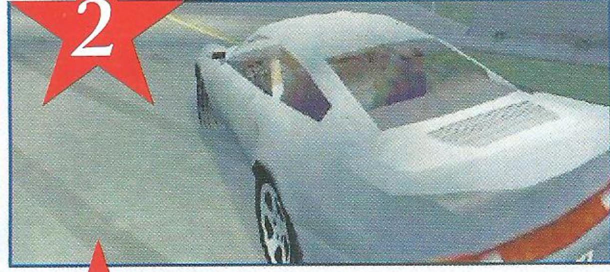
Simulasyon Oyunları



Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	–	Descent III (Interplay)	22	93
2.	●	Falcon 4.0 (Microprose)	14	95
3.	–	Fly! (Gathering of Developers)	10	80
4.	●	F-22 Lightning 3 (Novalogic)	10	72
5.	▼	Rogue Squadron (LucasArts)	6	88
6.	▼	Apache Havoc (Empire Interactive)	4	79
7.	–	Europian Air War	3	-
8.	–	F-22 Raptor (Novalogic)	2	-

▲: Aksiyon; ▼: Adventure; ●: Spor/Yarış; "–" : Strateji







Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
1	▲	Half Life (Sierra)	AK	47	97
2	▲	NFS IV (Electronic Arts)	SY	39	82
3	▲	Fifa 99 (EA)	SY	38	-
4	▲	Dungeon Keeper II (Bullfrog)	ST	37	89
5	▲	Midtown Madness (Microsoft)	SY	36	90
6	▼	Might and Magic VII (3DO)	FRP	33	63
7	▲	Kingpin (Interplay)	AK	31	53
8	▼	Grim Fandango (LucasArts)	AD	24	91
9	▲	Outcast (Infogrames)	AD	23	90
10	▲	Fleet Command (Jane's)	SY	23	89
11	▼	HoMM III (3DO)	ST	22	89
12	▲	Descent III (Interplay)	SM	22	93
13	▼	Starcraft (Blizzard)	ST	22	92
14	▲	C&C: Red Alert (Westwood)	ST	22	91
15	▼	Baldur's Gate (Interplay)	FRP	21	94
16	▲	Championship Manager 3 (Eidos)	SY	20	91
17	▼	Silver (Infogrames)	FRP	20	-
18	▲	Starwars Racer (LucasArts)	SY	20	76
19	▲	Worms Armageddon (Microprose)	ST	20	90
20	▲	Fallout 2 (Interplay)	FRP	20	89
21	●	Starwars Menace (LucasArts)	AK	20	71
22	▲	Simcity 3000 (Maxis)	ST	20	95
23	●	Diablo (Blizzard)	FRP	19	90
24	▲	Monaco Grand Prix (Ubisoft)	SY	19	91
25	–	Drakan: Order of the Flame (Psygnosis)	AK	19	69
26	▼	NBA Live 99 (EA)	SY	19	92
27	▲	Unreal (GT Interactive)	AK	18	92
28	▼	Total Annihilation (Cavedog)	ST	18	85
29	▼	Grand Theft Auto London (ASC Games)	AK	17	84
30	▼	Quake II (id Software)	AK	16	92
31	▲	Re-volt (Acclaim)	SY	15	88
32	▲	Sports Car GT (EA)	AK	15	83
33	▲	Heretic II (Activision)	AK	15	89
34	▲	Curse of Monkey Island (LucasArts)	AD	15	95
35	▼	Myth II (Bungie Software)	ST	14	92
36	●	C&C:Tiberian Sun (Westwood)	ST	14	73
37	–	System Shock2 (EA)	AK	14	95
38	▼	Falcon 4.0 (Microprose)	SM	14	95
39	▼	Commandos (Eidos)	ST	14	80
40	–	Heavy Gear II (Activision)	AK	13	92
41	–	Mortry (I-Magic)	AK	12	-
42	–	Mechwarior 3 (MicroProse)	AK	12	86
43	–	Roller Coaster Tycoon (Hasbro)	ST	11	89
44	▼	Alpha Centauri (Firaxis)	ST	11	98
45	▼	Age of Empires (Microsoft)	ST	11	86
46	–	Aliens Vs. Predator (Fox Interactive)	AK	11	79
47	▼	Resident Evil 2 (Capcom)	AK	10	79
48	–	Fly! (Gathering of Developers)	SM	10	80
49	–	F-22 Lightning 3 (Novalogic)	SM	10	72
50	–	ShadowMan (Acclaim)	AK	10	74

AK: Aksiyon; **AD:** Adventure; **SY:** Spor/Yarış; **ST:** Strateji; **SM:** Simulasyon



OYUNDAN ALINMIŞ BİR GÖRÜNTÜ!

Yerden havaya bir füzenin atılışını izleyen bu asker görüntüsü, oyunun arasındaki filmlerden falan değil, doğrudan oyunun kendisinden alındı! Bu sayfalarda gördüğünüz diğer ekranlar da öyle...



COMMAND & CONQUER:

Çok Özel

VE ÇOK, ÇOK GÜZEL

Westwood Studios, son derece başarılı olan *Command & Conquer* serisiyle real-time strateji savaşını çoktan kazandı. Şimdi de sizi en şiddetli *C&C* savaşlarının ortasına koyan *Renegade* adlı 3D aksiyon oyunuyla yepyeni bir alana el atıyorlar. Oyun gerçekten muhteşem görünüyor. Gary Whitta'nın çok özel araştırmasını sunuyoruz.



> **"*Renegade*'in *Command & Conquer*'deki filmler ayarında bir görsel kalite sunacak teknolojiye sahip olması gerektiğini biliyorduk, bunun için de *Quake* ya da *Unreal*'dan bile ileri gitmeliydik."** — LOUIS CASTLE

Oyun tarihi, başarısız bir şekilde başka türlere geçirilmeye çalışılıp kötü yaralar almış köklü isimlerle dolar taşar. MicroProse, X-COM strateji oyunlarını güzel bir uzay savaşı oyununa çevirmeyi becerememiştir. LucasArts deseniz, Star Wars dizisi, oyunlarını X-Wing/TIE Fighter oyunlarının dışına çıkarmaya kalktığında çeşitli eleştiriler almıştır. Hatta ve hatta normalde kimsenin tek bir laf edemeyeceği Blizzard bile WarCraft'ı bir grafik maceraya dönüştürme hayallerinden vazgeçmiştir. Bütün bunlara bakarak bir türde oturmuş oyun serilerini alıp da tamamen değişik bir türe adapte etmeye çalışmak oldukça riskli bir iştir diyebiliriz.

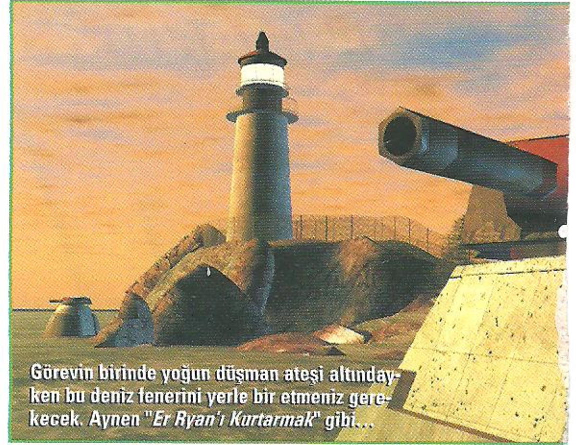
Peki bu Westwood Studios ne yapmaya çalışıyor dersiniz?

Quake ile birlikte *Command & Conquer*, PC'deki en büyük isimlerden biridir ve tarihteki en iyi satmış bilgisayar strateji oyunlarına bakacak olursanız, şu eski "bir şirketin başarısı, en yeni oyununun başarısıyla ölçülür" lafının ne kadar doğru olduğunu daha iyi anlarsınız. Bu yazıyı okuduğunuz sıralarda bütün gözler orijinal Command & Conquer'ün devamı olan Tiberian Sun'a çevrilmiş olacak (biliyorsunuz, bu oyun belki de oyun tarihinin en heyecanla beklenen strateji oyunu). Eğer kötü olursa C&C markası büyük bir yara almış olacak; eğer iyi olursa serinin yeri biraz daha sağlamlaşacak. Ancak Tiberian Sun gibi yüksekte uçan bir proje bile Westwood'un şu anda üzerinde çalıştığı oyun kadar riskli değil. Evet, bu şeref, Command & Conquer evreninde geçen yeni 3D aksiyon oyunu Renegade'e ait. Başarılı bir oyun serisini alıp bambaşka bir türe dönüştürmedeki belki de en cesur deneme bu diyebiliriz...

Önceden The Commando Project olarak bilinen Renegade, yalnızca Westwood'un strateji olmayan ilk Command & Conquer oyunu değil, aynı zamanda şirketin gittikçe kızışan 3D aksiyon pazarının kapısını araladığı ilk oyunu. Sizce de riskli, değil mi? Kesinlikle... Ama Westwood'un Las Vegas'taki merkezin atmosferi çekingen değil, tam tersine heyecanlı... Aralıklarla yaklaşık 2 senedir devam eden tasarım aşaması artık yavaş yavaş sonlanıyor ve oyun bu sene sonunda piyasaya çıkmaya hazırlanıyor.

Westwood'un yaratıcı geliştirme başkanı ve sıkı bir C&C taraftarı olan Louis Castle, "Command & Conquer evreninde yapmayı hep düşlediğimiz şeylerden biri de olan biteni yakından ve ayrıntılı olarak yansıtabilmekti" diyor. "İlk *Command & Conquer*'deki Commando karakteri herkesin çok hoşuna gitmişti. Renegade'de de oynanışı bu tür bir üçkağıtçı üzerine kurmaya çalıştık, yani 'bir adam bir orduya karşı' türü bir şey oldu; bizce bir aksiyon oyununa böylesi çok uygun. Zamanla projenin geliştirme aşaması ilerledikçe anladık ki, bizim ulaşmaya çalıştığımız nokta birçok insanın aklındakilerden çok daha ötedeydi."

"Gerçekten tam bir aksiyon oyunu" diye devam ediyor. "Koş, ateş et, zıpla, etrafı patlat... Ama C&C evreninde geçiyor. C&C hayranlarına ilk kez bu evreni



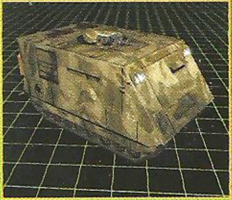
Görevin birinde yoğun düşman ateşi altındayken bu deniz fenerini yerle bir etmeniz gerekecek. Aynen *"Er Ryan'ı Kurtarmak"* gibi...

Command & Conquer hayranlarının hemen tanıyacakları Hand of NOD binasının dışında Tiberium toplayan hasat makineleri... İlk kez bu binaların ne kadar büyük olduklarını görme imkanınız olacak.

HAYDİ MOTORU ÇALIŞTIRIN...

Renegade'in third-person aksiyon oyunları kalabalığından sıyrılmasını garantileyen özelliklerden biri de, GDI araçlarını kullanabilmenizin yanında düşman araçlarını da ele geçirebilmeniz. Eğer orijinal *Command & Conquer*'deki o hızlı NOD araçlarını kullanmak hep içinizde kaldıysa, işte size fırsat! Gerçekten de ilk *C&C*'de gördüğünüz bütün araçlar *Renegade*'de de karşınıza çıkacak. Bunların hepsini kullanabileceksiniz, yalnız şu anda üzerinde çalışılan C-130 nakliye uçağı ve Chinook helikopteri oyunda bulunmayabilir. "Bulduğunuz araçların içine atlayıp onları kullanmaya mecbur değilsiniz; ama böylesi son derece zevkli olacak" diyor Castle. İşte kullanabileceğiniz araçlardan bazıları...

APC



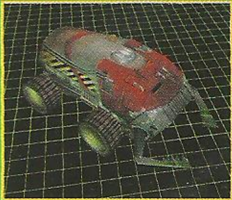
Popüler bir GDI birimi olan APC (Armored Personnel Carrier), düşman tesislerini darmaduman etmenin kestirme yolu. İyi silahlanmış olmayabilir (yalnızca makineli tüfeği var); ama inanılmaz dayanıklı bir araç.

MEDIUM TANK



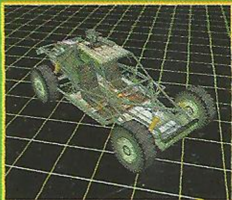
Her *Command & Conquer* hayranı bunu hatırlayacaktır; standart ve her amaca uygun bir GDI aracı. Çok kıvrak ve güçlü olan bu tanka atladığınızda yaya askerleri vıcık vıcık ezmenin nasıl bir duygu olduğunu daha iyi anlayacaksınız!

TIBERIUM HARVESTER



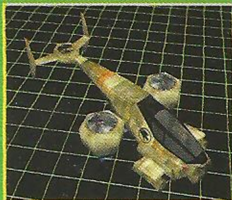
Her iki taraf için de en önemli kaynak toplayıcı olan bu araç, NOD Tiberium silolarına gizlice girmek için çok iyi bir yöntem olabilir. Ayrıca zırhları da oldukça sağlam; ancak ne yazık ki saldırı silahları bulunmuyor.

NOD BUGGY



Dağlık alanda kullanmak için mükemmel bir araç! Online oynarken bir oyuncu bu minik off-road aracını kullanırken diğeri de hareketli makineli tüfeğin başına geçip etrafa kurşun yağdırabiliyor.

ORCA HELICOPTER



Havadan karaya silahlarla tıka basa dolu olan bu "uçan tanklar", GDI'nin en güçlü hava birimleri. Eğer bunlardan birini "ödünç alabilirseniz" çevredeki NOD binalarına ciddi hasarlar vermeniz çocuk oyuncağı olacak.

yakından inceleme fırsatı veriyor; ayrıca aksiyon hayranlarına da son derece sağlam tasarlanmış yepyeni bir mekan sunuyoruz." Ağzını biraz daha aradığımızda Castle, Renegade'in *Unreal/Half-Life* ayarında bir yerde bulunacağını söylüyor. "Savaş son derece önemli, her şey çok hareketli ve heyecanlı. *Tomb Raider*'daki gibi bilmece çözmekle uğraşmayacaksınız. İnsanlar third-person perspektifi kullanıldığı için *Tomb Raider* ile karşılaştırma yapacaklar; ancak bu bakış açısını aksiyon ve savaş konusunda çok güzel kullandığımıza inanıyoruz. Oyun bir yerden diğerine zıplamakla ilgili değil. Beyninizi kullanarak rakiplerinizi alt etmekle ilgili. Tek kişiyle oynanan bir ortamda multiplayer havası yaratmaya çalışıyoruz."



Bir NOD askerinin taslak çizimi, *düşmanın insan* gibi görünmemesi için maskelerin nasıl kullanıldığını gösteriyor.

"Her şey serbest"

Başlarda bir PlayStation oyunu olarak planlanan ve yapımının dışarıdan bir şirkete verilmesi düşünülen Renegade'in potansiyeli fark edilince yine Westwood'da tasarlanması uygun görülmüş. Castle, gittikçe genişleyen ve popülerliği artan 3D aksiyon türünün (*Half-Life*'tan *Tomb Raider'a, Hexen II*'den *Tom Clancy's Rainbow Six*'e kadar) son zamanlardaki patlamasından oldukça etkilenmiş. "Yaptıklarımızı etkileyen birçok oyun var, mesela *Half-Life*... Diğer platformlardan da Metal Gear Solid gibi oyunlardan etkilendiğimiz oldu" diyor. "Ama bu oyunlardan hiçbiriyle başabaş bir mücadele vermeye çalıştığımızı düşünmüyorum. Bu oyunlarda gerçekten eğlenceli ve ilginç olan noktaları belirlemeye ve bütün bunları (ya da bizde uyandırdıkları duyguları) toplayarak C&C evreninin hakkını verebilecek bir oyun yaratmayı planlıyoruz."

Renegade'de oyuncular ilk oyundaki Commando karakterinin yerini alıyorlar. Gizliliğe, güçlü patlayıcılara ve oldukça bozuk bir ağıza sahip olan bu karakter, karşı kuvvetlerin sayıca üstünlüğü karşısında yenilgiye uğrayana kadar bir düşman üssünü darmaduman edebilir. *Command & Conquer*'de normal piyade boyunda minicik bir birim olarak görünüyordu; ama Renegade'de third-person görünümünden kontrol edilen tamamen 3D destekli bir karakter haline geliyor. Oyuna bakış açımız yakınlaştıkça, Commando'nun kendisi hakkında edindiğimiz bilgiler de artıyor. Orijinal C&C hayranlarına tanıdık gelecek bir karakter olan General Shepherd'ın oğlu olduğunu ve adının Major Jack Shepherd olduğunu öğreniyoruz. "Jack, kontrol edilemez olması bakımından tam bir fedai..." diye açıklıyor Castle. "Gizli bir silah... Global Defense Initiative onu ancak başka türlü başarılamayacak olan görevlerde kullanıyor. Felsefesi amacına ne pahasına olursa olsun ulaşmak, bu yüzden son teknoloji ürünü aletlere öyle çok da ihtiyaç duymuyor. Amacına ulaşmak için bütün yolları deniyor."

İşte bu sözler, oyuncuların karşılaşacağı oynanış tarzının ipuçlarını veriyor: Gizlilik, zeka ve yakın savaş taktikleri üzerine kurulmuş askeri konulu görevler



Bu Apache helikopter hangarının güvenlik sistemini aşmaya çalıştığınızda NOD askerleri hiç acımıyorlar. Tabii kapıya birkaç C4 bombası bırakıp bu işi güvenli bir uzaklıktan da halledebilirsiniz.

DEEP Computer MAVİ

Rıhtım Cad.
Başçavuş Sok.
Bayraktar İŞ Hanı
Kat:4 No:36 Kadıköy - İST.
Tel:(0.216) 348 94 54(Pbx)
Fax: 349 96 61
e-mail:info@mavidonanim.com
http://www.mavidonanim.com

Deep Computer Systems

ANAKART

ABIT BE6 UDMA 66	114
ABIT BP6 DUAL SOCKET	130
ABIT BX 20	80
ABIT ZH6 i440 ZX 100 Mhz PPGA	80
ABIT ZM6 i440 zx 100 Mhz PPGA	87
ASUS P2B i440 BX 100 Mhz	122
ASUS P2B-F ATX 100 Mhz	125
ASUS P2B-S i440 BX/OnboardSCSI	344
ASUS P3B-i440	129
CHAINTECH BX i440 BX	71
DIAMOND C 400 3 YIL GARANTİLİ	87
GIGABYTE BX 2000 DUAL BIOS	109
GIGABYTE BX-C i440 BX 100 Mhz	95
GIGABYTE BX-E i440 BX 100 Mhz	105
LUCKY TECH i440 ix AT/ATX	50
TOMATO i440 ix AT/ATX	53
TOMATO BX -e ATX 100 Mhz	60
TOMATO i440 Bx ATX 100 Mhz	75

CPU

INTEL® CELERON™ 400-128K cache	76
INTEL® CELERON™ 433-128K cache	106
INTEL® CELERON™ 466-128 K cache	139
INTEL® CELERON™ 500-128 K cache	176
INTEL® PENTIUM® II 400	188
INTEL® PENTIUM® III 450	211
INTEL® PENTIUM® III 500	286
INTEL® PENTIUM® III 550	471
INTEL® PENTIUM® III 600	684

RAM

32 MB PC 100 SDRAM	53
64 MB PC 100 SDRAM	100
128 MB PC 100 SDRAM	210

EKRAN KARTI

4 MB S3 VIRGE GX2/ Trio 3D AGP	21
8 MB SPARKE S3 SAVAGE Tv-out	40
32 MB CREATIVE TNT II	89
16 MB CREATIVE TNT II (oem)	88
32 MB UTOPIA SAVAGE 4	93
16 MB 3DFX VOODOO III 2000 oem	104
32 MB CREATIVE 3D BLASTER SVG 4	131
16 MB VOODOO III 3000 Tv-out	134
32 MB DIAMOND VIPER 770 TNT2	167
32 MB CREATIVE TNT2 ULTRA	214
32 MB ASUS 3800 TNT2 3D gözlük	218
16 MB 3DFX VOODOO III 3500	297

MONİTÖR

14" VESTEL 0.28 NI/LR	106
14" HYUNDAI DIGITAL	116
14" PHILIPS DIGITAL	119
15" HYUNDAI DIGITAL	153
15" SONY 110 EST DIGITAL	202
15" SONY 100 GST DIGITAL	355
15" CTX VL 510 DIGITAL	147
15" PHILIPS 105 S	159
17" PHILIPS DIGITAL 107 E	256
19" HYUNDAI 0.26 1600x1200 9695C	473
17" CTX VL 700 DIGITAL	257
17" SONY GST	431
17" ADI SG 1600 x 1200	457
17" CTX DIGITAL	271
17" SONY EST	337
17" HYUNDAI DIGITAL	258
19" HITACHI CM 751 ET	589
21" HYUNDAI	840

KASA

ATX MIDI TOWER KASA	26
ATX PHANTAL-2FAN	30
ATX TASK 210	40
ASUS T10 ATX KASA	84
ASUS T5 ATX KASA	66

FLOPPY

1.44 MB 3.5" FLOPPY	14

HARDDISK

4.3 GB SEAGATE UDMA	91
6.4 GB QUANTUM UDMA 66	102
8.4 GB SEAGATE UDMA	118
9.1 GB QUANTUM UDMA 66 7200 rpm	167
9.1 GB WESTERN DIGITAL 7200 rpm	167
10.1 GB IBM GB 7200 rpm	162
10.1 GB QUANTUM UDMA 66	139
10.2 GB SEAGATE UDMA 66	135
13 GB WESTERN DIGITAL UDMA	156
13 GB QUANTUM UDMA 66	154
18 GB WESTERN DIGITAL 66 7200 rpm	293
20.4 GB QUANTUM UDMA 7200 rpm	292

KLAVYE

Q TR WIN 95 KLAVYE AT/PS2	8
LOGITECH CORDLESS DESKTOP	114
MICROSOFT NATUREL Key+Intelli M.	29

MOUSE

A4 TECH COMBO MOUSE	6
A4 TECH SCROLL 4D+MOUSE	17

CD ROM

40X SAMSUNG	40
50X CTX	47
48X GOLDSTAR	50
40X SONY	46
48X PHILIPS	46
4X HITACHI DVD	72
40X PIONEER	59
6X PIONEER DVD box	121
6X CREATIVE DVD	103

SES KARTI

16 BIT PLUG&PLAY FULLDUPLEX	10
16 BIT PACK (HOP+MIC)ISA	15
64 BIT AZTECH PCI	19
CREATIVE VIBRA 128	24
CREATIVE PCI 64	24
CREATIVE PCI 128	41
CREATIVE SB LIVE VALUE oem	55
DIAMOND MONSTER SOUND MX300	59

SPEAKER

120 WATT JAZZ	6
160 WATT JAZZ	8
280 WATT JAZZ	18
360 WATT JAZZ	25
800 WATT JAZZ	48
CREATIVE PC WORKS 4+1	98

FAX MODEM

56 K INCA ROCKWELL PCI V90 INT/V	33
56 K AZTECH PCI V90 INT./V	33
56 K APACHE V90 INT./V	44
56 K JETCOM MOTOROLA V90 PCI	20
56 K 3COM USR V90 INT/oem	48
56 K 3COM USR MESSAGE V90	131
56 K DIAMOND SUPRA 112K/shutgun	75

TV & RADYO KARTI

INCA BT 878 TV+UK+CAP+TXT	55
FLY VIDEO RADIO	62
FLY VIDEO 98	53
MIRO VIDEO PC TV+CAP+TXT	81
AVER MEDIA TV Radyolu	91
HOUPOUGE PRIMIO oem	90
RADYO KARTI	14
PHILIPS VC646 USB CAMERA	72

3DFX KARTI

16 MB 3dfx Voodoo III 2000	104
16 MB 3dfx Voodoo III 3000 Tv-out	134

UPS

300 V/A APC BACK	80
500 V/A APC BACK	102
600 V/A THUNDER PRO	76

ETHERNET & HUB

10 MBIT ISA COMBO	8
10 MBIT PCI COMBO	8
10 MBIT CNET PCI	11
10/100 MBIT CNET PCI UTP	19
10/100 MBIT 3COM PCI UTP	61
8 PORT UTP HUB	30
16 PORT UTP HUB	69

YAZICI

HP 610 C	91
HP 710C	192
HP 895C	320
HP 1175 C copy+scan+fax	923
HP 1100 Laser Jet	407
HP 2100 Laser Jet	757
CANON BJC 1000	104
CANON BJC 2000	119
LEXMARK 1100	93
LEXMARK 3200	133
LEXMARK 5000	180
LEXMARK 5700	158
OKI LASER JET 6 W	201

SCANNER

MUSTEK PARAGON 6000 P	50
MUSTEK PARAGON 6000 SP	68
MUSTEK PARAGON 12000 P	70
MUSTEK PARAGON 12000 SP	100
MUSTEK PARAGON 600 USB	68
MUSTEK DIA Tarama Aparatı	60

İNTERNET PAKETİ

SUPERONLINE 1 AY SINIRSIZ kredi kart	16
SUPERONLINE 3 AY SINIRSIZ kredi kart	48
SUPERONLINE 6 AY SINIRSIZ	92
SUPERONLINE 12 AY SINIRSIZ	195

İŞLETİM SİSTEMİ

WINDOWS 98 Türkçe	89
WINDOWS 98 İngilizce	89
WINDOWS NT 4.0 Workstation	182

CD REC/REWRITER

TRAXDATA 24X2X2	163
CREATIVE CDRW 24X2X2	156
YAMAHA CDRW 16X4X4 IDE	240
YAMAHA CDRW 16X4X4 SCSI	240
RICOH 20X4X4	259
RICOH 20X4X4 SCSI	272

NOTEBOOK

HP/COMPAQ/TOSHIBA/MITAC/IBM/DELL
Notebooklar için fiyat alınız.

Özel Fiyatlar

CHAINTECH MAINBOARD
61$

OKI LASER JET 6W
201$





(0.216) 348 94 54 pbx

DONANIM





BASİC

- INTEL® 82440 LX CHIPSET
- AT/ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 PSII PORT
- 3 PCI, 2 ISA, 1 AGP SLOT
- 32 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 348 MB)
- 128 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 4 MB S3 TRIO 3D AGP 2X EKRAN KARTI
- 14" 0.28 NI/LR DIGITAL EKRAN
- 6.4 GB UDMA HARDDISK 3.5"
- ATX KASA 200 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE AT WINDOWS 98 Q KLAVYE AT
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII/SERİ
- 40X CDROM SÜRÜCÜ
- 16 BIT SES KARTI+SPEAKER+MIC+KULAKLIK
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS

INTEL® CELERON™ 400MHz : 570$+KDV
INTEL® CELERON™ 433MHz : 590$+KDV
INTEL® CELERON™ 466MHz : 615$+KDV
INTEL® CELERON™ 500MHz : 642$+KDV

IDEAL

- INTEL® 810 CHIPSET PPGA
- ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 USB, 2 PSII PORT
- MICRO / ATX YAPI
- 4 PCI SLOT
- 32 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 348 MB)
- 128 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 4 MB 3D INTEL® CHIP ONBOARD VGA EKRAN KARTI
- 14" 0.28 NI/LR DIGITAL EKRAN
- 6.4 GB UDMA HARDDISK 3.5"
- MIDI TOWER ATX KASA 200 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE AT WINDOWS 98 Q KLAVYE
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII
- 40X CDROM SÜRÜCÜ
- PCI CREATIVE ONBOARD SES KARTI
- 200 WATT ANFİLİ SPEAKER
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS

INTEL® CELERON™ 400MHz : 597$+KDV
INTEL® CELERON™ 433MHz : 617$+KDV
INTEL® CELERON™ 466MHz : 642$+KDV
INTEL® CELERON™ 500MHz : 669$+KDV

CLASSİC

- INTEL® 82440 BX CHIPSET
- CELERON™ - PENTIUM II® - PENTIUM III® DESTEĞİ
- 100 MHz SİSTEM HIZI
- ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 USB, 2 PSII PORT
- ATX YAPI
- 4 PCI, 3 ISA PORT, 1 AGP PORT
- 64 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 768 MB)
- 512 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 4MB S3 TRIO 3D AGP VGA EKRAN KARTI
- 14" 0.28 14S HYUNDAI DIGITAL EKRAN
- 6.4 GB UDMA HARDDISK
- MIDI TOWER ATX KASA 230 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE PSII WINDOWS 98 Q KLAVYE
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII
- 40X CDROM SÜRÜCÜ
- 56 K MOTOROLA CHIPSET V90 PCI MODEM
- 16 BIT SES KARTI+SPEAKER+MIC
- SLOT SOKET CPU ADAPTÖRÜ
- 56 K MOTOROLA CHIPSET V90 PCI VOICE
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS

INTEL® CELERON™ 400MHz : 672$+KDV
INTEL® CELERON™ 433MHz : 692$+KDV
INTEL® CELERON™ 466MHz : 717$+KDV
INTEL® CELERON™ 500MHz : 744$+KDV

EXTRA GAME POWER

- ABIT BE6 ANAKART
- CELERON™ - PENTIUM II® - PENTIUM III® DESTEĞİ
- 100 MHz SİSTEM HIZI - UDMA 66 DESTEĞİ
- ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 USB, 2 PSII PORT
- ATX YAPI
- 5 PCI, 2 ISA PORT, 1 AGP PORT
- 128 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 768 MB)
- 512 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 32 MB NVIDIA TNT II ULTRA EKRAN KARTI
- 17" NI/LR MPRII DÜZ KARE OSD DIGITAL EKRAN
- 13.2 GB QUANTUM UDMA 66 HARDDISK
- ASUS T5 MIDI TOWER KASA 230 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE PSII WINDOWS 98 Q KLAVYE
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII
- 6X DVD SÜRÜCÜ
- CREATIVE SB LIVE VALUE SES KARTI
- CREATIVE FPS 2000 4+1 SPEAKER
- 56 K 3COM USROBOTICS PCI V90 MODEM
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS

INTEL® PENTIUM® II 400MHz : 1615$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 450MHz : 1650$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 500MHz : 1768$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 550MHz : 2097$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 600MHz : 2146$+KDV

Sistem Alan Müşterilerimize Office 2000 320$



Intel Inside Logo'su ve Pentium Intel Corporation'ın tescilli ticari markasıdır.

EXTRA GAME VALUE

- INTEL 82440 BX CHIPSET
- CELERON - PENTIUM II® - PENTIUM III® DESTEĞİ
- 100 MHz SİSTEM HIZI
- ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 USB, 2 PSII PORT
- ATX YAPI
- 4 PCI, 3 ISA PORT, 1 AGP PORT
- 64 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 768 MB)
- 512 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 16 MB VOODOO III 3000 AGP 2X VGA EKRAN KARTI
- 15" 0.28 NI/LR MPRII DÜZ KARE OSD DIGITAL EKRAN
- 6.4 GB UDMA HARDDISK
- MIDI TOWER ATX KASA 200 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE PSII WINDOWS 98 Q KLAVYE
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII
- 40X CDROM SÜRÜCÜ
- 56 K INCA MOTOROLA CHIPSET V90 PCI MODEM
- CREATIVE PCI 64 SES KARTI
- 650 WATT INCA SPEAKER
- 1 AYLIK SINIRSIZ INTERNET
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS

INTEL® PENTIUM® II 400MHz : 992$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 450MHz : 1014$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 500MHz : 1145$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 550MHz : 1460$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 600MHz : 1493$+KDV

SURFER

- INTEL® 82440 ZX CHIPSET
- CELERON™ - PENTIUM II® - PENTIUM III® DESTEĞİ
- 100 MHz SİSTEM HIZI
- ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 USB, 2 PSII PORT
- ATX YAPI
- 5 PCI, 2 ISA PORT, 1 AGP PORT
- 64 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 348 MB)
- 512 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 4 MB S3 TRIO AGP VGA EKRAN KARTI
- 14" 0.28 NI/LR DIGITAL EKRAN
- 6.4 GB MAXTOR UDMA HARDDISK
- MIDI TOWER ATX KASA 200 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE PSII WINDOWS 98 Q KLAVYE
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII
- 40X CDROM SÜRÜCÜ
- 56 K ZOLTRIX ROCKWELL V90 PCI MODEM
- AZTECH Q3D PCI 3D SES KARTI
- 200 WATT ANFİLİ SPEAKER
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS
- 1 AYLIK SINIRSIZ INTERNET

INTEL® PENTIUM® II 400MHz : 773$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 450MHz : 795$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 500MHz : 948$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 550MHz : 1262$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 600MHz : 1296$+KDV

- ✓ *Fiyatlarımız US Dolar cinsindendir.*
- ✓ *Ürünlerimiz en az bir (1) yıl garantilidir. Ödeme şekli peşindir. Fiyatlarımıza %15 KDV ilave edilecektir.*
- *Bazı ürünlerimizde KDV oranı % 23'tür.*
- ✓ *Yukarıdaki markalar ait oldukları firmalara tescillidir.*
- ✓ *Fiyatlarımız stoklarımızla sınırlı olup, haber verilmeksizin fiyat değiştirme hakkımız saklıdır.*
- ✓ *Ürünlerimiz Türkiye'nin her yerine kargo ile gönderilir.*
- ✓ *Sistemlerimiz 2000 yılı uyumludur.*

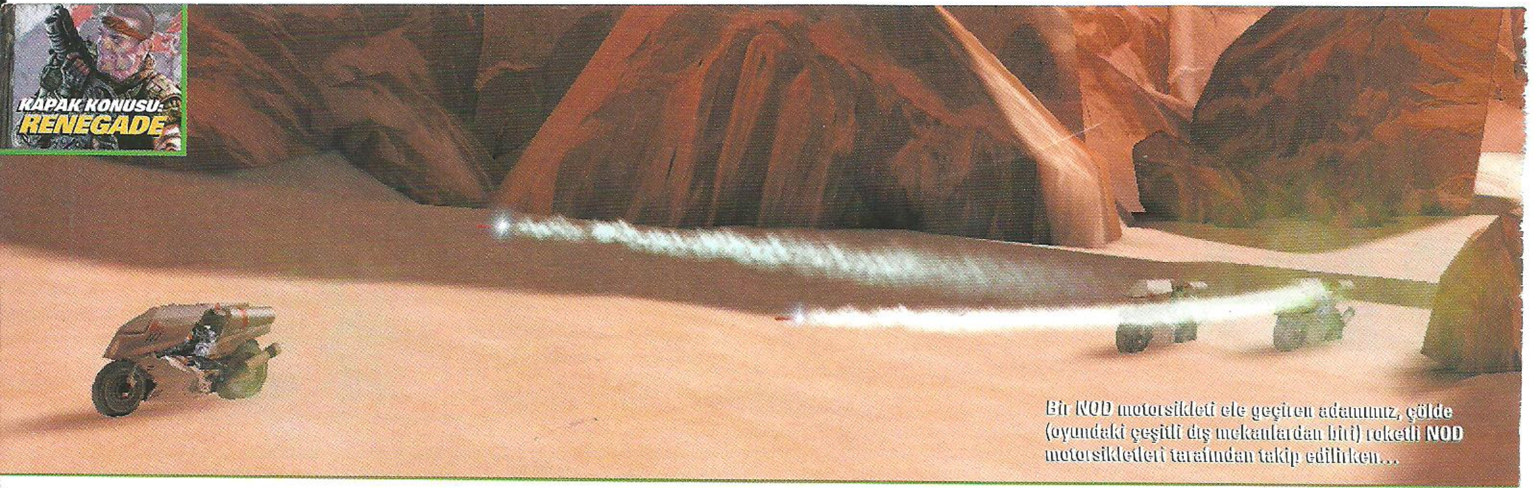
sizi hayal ettiğiniz yerde buluşturalım.

Banka Hesap Numaralarımız:

Garanti Bankası Kadıköy Şubesi
USD: 9011993-4
TL: 6202262-9

Türkiye İş Bankası Kadıköy Şubesi
USD: 1187-23339
TL: 1187-1356045





Bir NOD motorsikleti ele geçiren adamımız, çölde (oyundaki çeşitli dış mekanlardan biri) roketli NOD motorsikletleri tarafından takip edilirken...

(toplam 15 tane). "Gizlice yaklaşıp bir ninja gibi ilerlemek istiyorsanız bunu rahatlıkla yapabilirsiniz" diyor Castle. "*Metal Gear Solid*'de karşılaşmadan kaçınan oyun tarzı da buna dayanır. Belli bir noktada düşmanla çatışmak zorundasınız; ama çok sessiz olursanız bir sürü gereksiz karşılaşmadan kurtulabilirsiniz. Oyun evrenimiz aslında her iki tür oynanışa da olanak tanıyor. *Command & Conquer*'deki tek kişilik görevlerin çoğu öyle hazırlanmıştır ki, sorunun her zaman alternatif ve kurnazca bir çözüm yöntemi vardır. Burada da yaptığımız şey aynı. Eğer heyecandan hoşlanıyor ve bu tür oyunları iyi oynuyorsanız, herkesi vurup her şeyi patlattığınız klasik yaklaşımı deneyebilirsiniz. Tabii bir de daha tedbirli ve gizli olan yaklaşım var."

Hangi oynanış türünü seçerseniz seçin, ekranda gördüğünüz karakteriniz çok güzel malzemelerle, silahlarla ve özelliklerle donatılmış bir durumda. "Jack'te tam bir süper kahraman tipi var" diyor Castle. "Kurşunlara ortalama askerlerden daha dayanıklı ve silahlar bakımından da çok avantajlı. Jack'in silahları, normal askerlerin silahlarından çok daha özel aletler. Dahası, NOD'nin araçlarını çalıp kendilerine karşı kullanabiliyor. Teke tek dövüşlerde adamımız kesinlikle daha avantajlı, ama tabii bir NOD makineli silahına doğru koşturup onu patlatmaya çalışırsanız dümdüz olursunuz."

Gizliliği seçen oyuncular, Jack'in gece görüş gözlükleri, uzun menzilli dürbünler ve belki de bir bilgisayar oyununda şimdiye dek yapılan en ayrıntılı dürbünlü tüfek gibi malzemelerini daha yakından tanıma imkanı bulabilecekler. "Dürbünlü tüfeğin bu kadar güzel olmasının nedeni, görüntüyü yaklaştırdığı gibi sesi de yaklaştırması. Yani bazı konuşmalara uzaktan kulak misafiri olabileceksiniz" diyor Castle. "Aralarında konuşan iki askere zoom yapıp dediklerini duyabilir, hatta belki bazı ipuçları bile kapabilirsiniz."

"Seçim size kalmış"

Renegade'in hikayesi, orijinal *Command & Conquer*'ün sonlarına doğru geçiyor. Kötü taraf olan Brotherhood of NOD, Tiberium'un gücünden yararlanarak bir süper asker ordusu yaratmak amacıyla gizemli doktor Moebius'u kaçırıyor. "*Tiberian Sun*'da bunun sonucunu göreceksiniz, yani NOD Commando Cyborg birimini..." diyor Castle. "*Renegade*'de ise bütün amacınız bu deneylerin yapılmasını durdurmak ya da en azından geciktirmek. Real-time strateji oyunlarımızın hikayesi sizin başarılı olduğunuzu var sayıyor; çünkü NOD'nin orijinal C&C'ün bitişindeki teknoloji seviyesini yeniden yakalayabilmesi 30 seneden fazla bir zaman almış durumda."

Bütün bunlar, *Renegade*'in en sürükleyici yanlarından birini gözler önüne seriyor: *Command & Conquer* dünyasını uzaktan kuşbakışı bir görünümden değil, yerde ve savaşın tam ortasında yaşayabilme imkanı. *EverQuest*'te de tasarımcı olarak çalıştıktan sonra Westwood'a katılan Renegade baş tasarımcısı David Yee,

DEVAMI 54'ÜNCÜ SAYFADA



Askerler Temple of NOD'da devriye gezerken liderleri Kane de dev ekrandan onları izliyor. *Renegade*'in 3D motoru, iç mekanlarda inanılmaz aydınlatma efektleri ve mimari görünümler yaratabiliyor.

MOEBIUS'u YAKALAMAK İSTEYEN VAR MI?

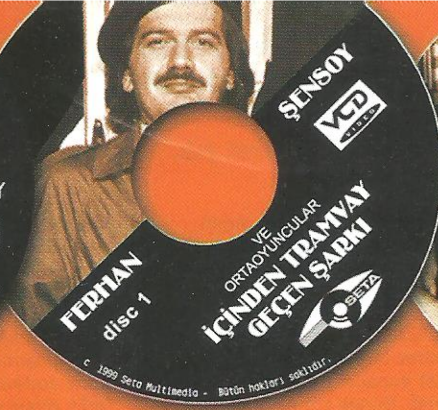
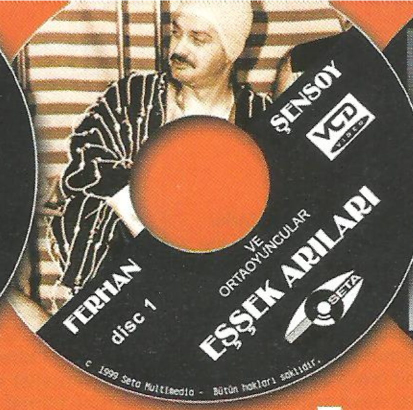
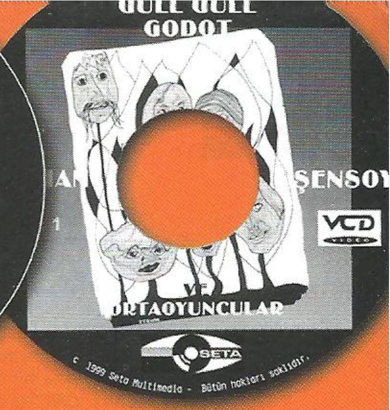
***Renegade*'deki MULTIPLAYER MODU ŞİMDİYE KADAR GÖRDÜKLERİMİZDEN BİRAZ DEĞİŞİK...**

Hiçbir 3D aksiyon oyunu, birden fazla oyuncuyla oynamanın verdiği zevk ve heyecan olmadan bir bütün sayılamaz. Westwood da *Renegade*'in bu konuda eksik kalmaması için elinden gelen her şeyi yapıyor. Şu anda çeşitli oyun türleri ve modlar üzerinde çalışılıyor; Tribes benzeri bir duygu yaratabilmek amacıyla yardımlaşmalı ve konulu görevlere önem veriliyor. Şu anda multiplayer için planlanan minimum oyuncu sayısı 16 kişi.

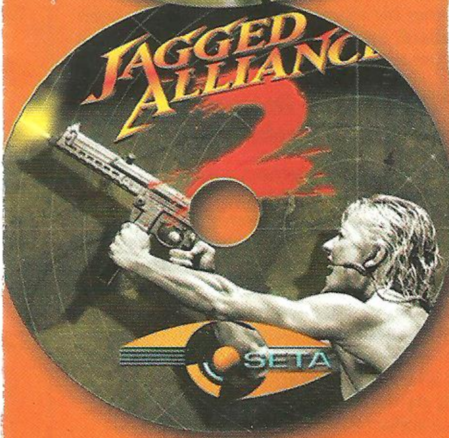
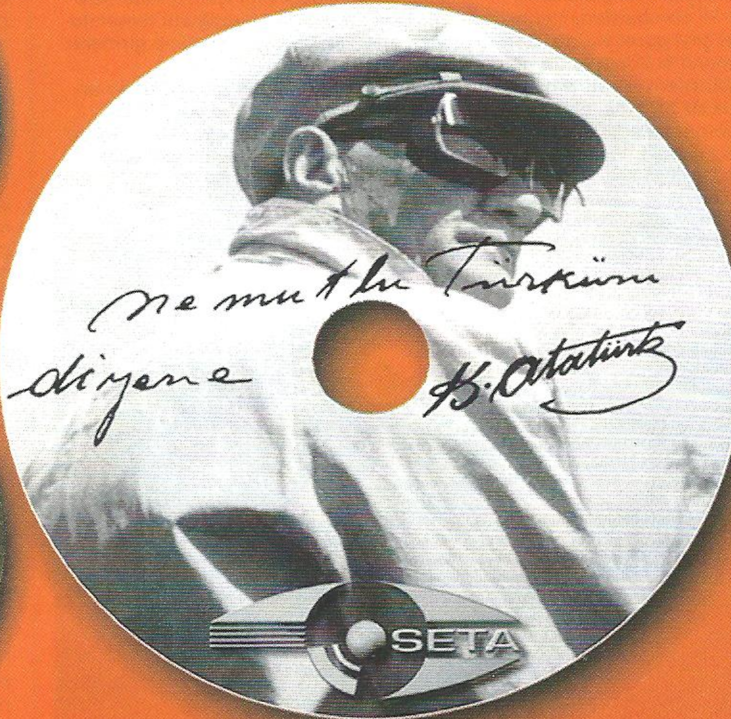
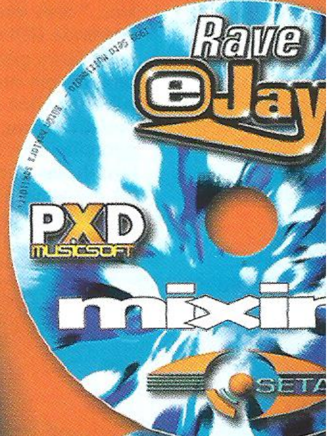
"Multiplayer konusunda 'her şeyden biraz olsun' gibi bir yaklaşım içinde değiliz" diyor Louis Castle. "Şu ana kadar yapılan bütün multiplayer oyun türlerini yapmak gibi bir amacımız yok. Bence hepsini birden yapmaya kalkışsaydık hepsi yarım yamalak olurdu ve en önemlisi yeni bir şey yaratmış olmazdık. Bunun yerine insanların oynamak için zaman harcadıkları bir şey üzerinde çalışıyoruz. *Team Fortress*'ta birçok kişinin *Capture the Flag* oynadığını biliyoruz. Onun için kendi oyunumuzda da buna benzeyen, ancak tamamen C&C evrenine özgü olan modlar kullanacağız. Böylece oyuncular eskiden beri oynadıkları şeyi oynayacak; ama bir sürü değişiklikle karşılaşacaklar."

Bu değişikliklere güzel bir örnek de *Renegade*'in *Capture the Flag*'e olan yaklaşımı. Adını *Capture the Moebius* yapmışlar! Bu oyunda takımlar *C&C*'deki doktor Moebius karakterini kaçırıp ellerinde tutmaya çalışıyorlar. Alıştığımız CTF gibi ama tabii burada tek bir "bayrak" var. Baş tasarımcı David Yee, "Aynen Tiberium için mücadele verdiğiniz *Command & Conquer*'deki gibi..." diyor. "*Renegade*'de de Moebius için savaşıyorsunuz; çünkü onu kendi sınırlarınız içinde ne kadar uzun süre tutarsanız o kadar fazla puan kazanıyorsunuz. Belki de öyle bir şey yaparız ki, Moebius'u belli bir süre kendinizde tutmayı başarırsanız bonus alırsınız, özel bir araç ya da Ion Cannon saldırısı gibi..."

Tribes duygusu, takım tabanlı görevler ve taktikler olarak kendisini belli edecek. Ayrıca aynı anda birden çok oyuncuyu taşıyabilen hava ve kara araçları da önemli bir faktör. "Takımlar arasında süren bir savaş sırasında taktiklerin önem kazanması için çalışıyoruz" diyor Yee. "Bu taktiklerin işe yarayacağı bir nokta da oyunda düşmanı neresinden vurursanız ona göre tepki vermesi. Yalnızca insanlar için değil, savaş araçları için de aynen geçerli. Mesela tankın paletlerini vurabilirsiniz; ama namlusu yine de çalışacaktır. Eğer isterseniz zırhlı bir araçla düşmanın sınırına kadar gelebilir ve istediğiniz yere ateş edebilirsiniz."


KÖHNE BİZANS
OPERASI
VE
ORTAOYUNCULAR
SETA
c 1999 Seta Multimedia - Bütün hakları saklıdır.

ŞENSOY
FERHAN
disc 1
VE
ORTAOYUNCULAR
İÇİNDEN TRAMVAY
GEÇEN ŞARKI
SETA
c 1999 Seta Multimedia - Bütün hakları saklıdır.

ŞENSOY
FERHAN
disc 1
VE
ORTAOYUNCULAR
EŞŞEK ARILARI
SETA
c 1999 Seta Multimedia - Bütün hakları saklıdır.

GODOT
ŞENSOY
ORTAOYUNCULAR
SETA
c 1999 Seta Multimedia - Bütün hakları saklıdır.

new series


Jack Orlando
A CINEMATIC ADVENTURE
SETA

JAGGED ALLIANCE
2
SETA

ne mutlu Türküm
diyene
K. Atatürk
SETA

Rave
eJay
PXD
musicsoft
SETA

Rave
eJay
DRUM
&
BASS
SETA

Rave
eJay
HARDCORE
SETA

eJay
AMBIENT


SETA



"Düşmanı insan olmaktan çıkarmak için çok uğraşıyoruz. Sizin ne pahasına olursa olsun ölmenizi isteyen tam birer baş belası olmaları için elimizden geleni yapıyoruz. Yani karıları ve çocukları hakkında endişelenmenize hiç gerek yok." —LOUIS CASTLE

"Command & Conquer evreninde yürüyebildiğinizi düşünün" diye konuşuyor. "Aksiyon türünde savaş ortamının bir parçası olursunuz, oysa şimdiye kadar böyle bir şey hiç yapılmadı. *Renegade*'de ise GDI ve NOD arasında süren bir savaş var ve siz bunun ortasındasınız. Artık işleri başka bir bakış açısından görüyorsunuz. *C&C*'de hava saldırısı düzenlediğinizde yalnızca nasıl yapıldığını görürdünüz, peki nereye gideceklerini nasıl anlıyorlardı? Ion Cannon nereye ateş edeceğini nasıl biliyordu? Artık bunun yerde bulunan ve hedefi dümdüz etmeye yemin etmiş bir Commando olduğunu biliyorsunuz."

Castle, "Artık hikayeyi çok daha yakından yaşıyorsunuz, bir real-time stratejinin size verebileceğinden çok daha yakın..." diye devam ediyor. "Görevleriniz sırasında GDI ve NOD kuvvetlerinin çatışmalarını görecek, avantajlı duruma gelmek için mücadele vermelerini izleyeceksiniz. Orca savaşçılarının gelip etrafı patlatmalarını, A-10 bombardımanlarını, paraşütçüleri, her şeyi göreceksiniz. Bunların hepsi Command & Conquer'ün birer parçası. GDI birlikleriyle yan yana çalışacaksınız; ancak siz bir fedai olduğunuza göre onlara yardım da edebilirsiniz (tabii karşılığını da alarak). Ya da isterseniz kendi işinizle uğraşmayı da tercih edebilirsiniz. Seçim tamamen size kalmış. Sanırım oyuncular C&C dünyasına iyice dalmak isteyecek ve zamanlarının çoğunu GDI kuvvetlerine yardım etmekle geçirecekler. Oyun, Command & Conquer evrenini biraz tanıyan oyunculara büyük avantajlar sunacak. İşlerin nasıl yürüdüğünü bilmek, birçok zor durumdan rahatça sıyrılmanıza yardımcı olacak."

"Artık numara yapmak çok zor"

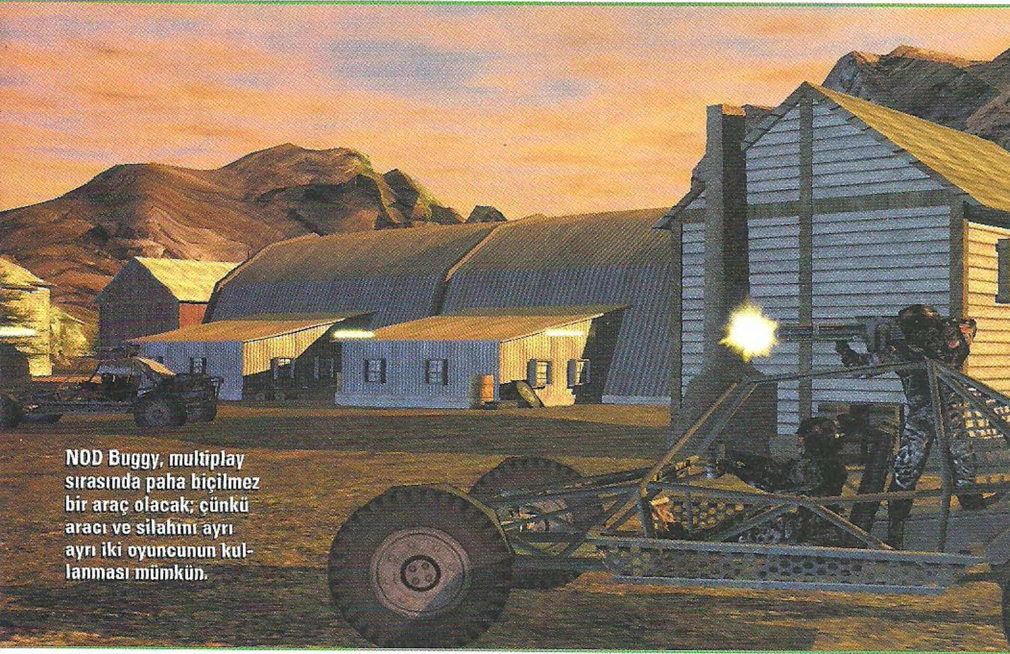
Renegade'in bu yönünün planlandığı gibi çalışması için Westwood, önceden iki boyutlu olan Command & Conquer evrenini 3D hale getirmek ve uygun bir ölçekte hazırlamak için çok uğraşmış. Oyuncular belki de ilk kez, Hand of NOD ya da Tiberium Silo gibi yapıların gerçekten ne kadar büyük olduğunu hissedebilecekler. Asıl bomba ise oyuncuların bu dev C&C binalarından çoğunun içine girebilmeleri! Zaten görevlerin birçoğunu tamamlayabilmek için bu yapıların içine girmeniz gerekecek.

"Oyundaki filmler gibi görünen ortamlar elde etmeliydik" diyor Castle. "Command & Conquer oyunlarındaki bu harika filmleri Renegade'de gerçek zamanda render ederek kullanmamız gerekiyordu. Normalde her şeye sıfırdan başlıyorsanız, iç ve dış mekanlar arasında böylesine düzgün bir geçiş yapan bir oyun tasarlamazsınız. Bunların hepsini yapmaya kalkmaz, sadece biri üzerine yoğunlaşırsınız; ama C&C bir bakıma bizi buna zorladı ve herkesten biraz daha farklı düşünmemize neden oldu; çünkü C&C evreninin hissini verebilmek için bunların ikisine de ihtiyaç vardı."

Hem tablo gibi manzaralar, hem de kapalı yer korkusu yaratan iç mekanları aynı anda sunan bir oyun yaratmak, *Renegade*'i hazırlayan ekibin en zorlu görevlerinden biri olmuş. Teknik yönetmen John McLaughlan şöyle konuşuyor: "İç mekanlarda, istediğiniz hızı ve verimliliği elde etmek için sistemi bazı yönlerden sınırlamak durumunda kalırsınız (mesela *Quake*'te bu çok iyi yapılmıştır). Ancak dış alana çıktığınız zaman bu numaraların hiçbiri işe yaramaz. İşte bu yüzden birçok 3D aksiyon oyununda görüş menzili çok kısadır, uzakları görmeniz zordur. Hem iç, hem de dış mekanlarda işe yarayan ve bunların arasındaki geçişleri de kesintisiz bir şekilde yapabilen bir sistem yaratmak, üstüne üstelik her ikisinde de yüksek bir ayrıntı seviyesi elde etmek istedik. *Quake*'te iç mekanlar çok etkileyici bir şekilde yapılıyor; ama sınırlamaları çok fazla. Son zamanlarda inceleme fırsatı bulduğumuz *Team Fortress 2* gibi gerçekten harika oyunlarda bile ufuk çizgisi sadece bir resimden ibaret. Sağa sola döndüğünüzde bu belli oluyor. Doğrusu pek de gerçekçi değil. Daha önce herhangi bir oyunun *Renegade*'deki çokgen tabanlı dış mekanlara benzer bir şey yaptığını sanmıyorum."

"Düşmanı insan olmaktan çıkarmak"

Oyunlarda bir düşmanı uzaktan dürbünlü tüfekle vurduğunuz zaman cansız vücudu yere yığılırken hemen dibindeki bir arkadaşının hiçbir şey olmamış gibi davrandığını görmek sizi de sinir etmez mi? Westwood, gayet sinir bozucu (ve tipik) olan bu yapay zeka hatasını *Renegade* ile düzeltecek. Böylece bazı ilginç taktikler ortaya çıkabilecek; mesela kapının biri iki tane adam tarafından korunuyor ve siz de bunlardan yalnızca birini rahatça vurabilecek durumdasınız diyelim. O adamı vurduğunuzda yere düştüğü zaman diğer adam koşup gelerek neler olduğuna bakacak, siz de onu vurmak için


NOD Buggy, multiplay sırasında paha biçilmez bir araç olacak; çünkü aracı ve silahını ayrı ayrı iki oyuncunun kullanması mümkün.

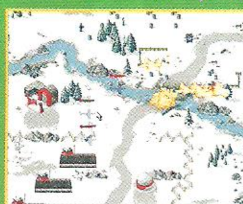
COMMAND & CONQUER TARİHİ

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN DAWN (1995)



Orijinal *C&C*, hızlı ve ayrıntılı taktikleri, gelecekte geçen zengin hikayesi ve o zamana dek görülen en kaliteli yapımlardan biri olmasıyla PC'de savaş oyunlarının çehresini değiştirmişti. Kurulum programı bile bir şaheserdi. Gerçekten başarılı...

COMMAND & CONQUER: RED ALERT (1996)



Bu mükemmel oyunda da oyuncular, kendilerini hiç olmamış alternatif bir 2. Dünya Savaşı'nda buluyorlardı. Tabii Einstein'ı zamanında kurtaramazsanız savaş patlak verebilir. Oyundaki yenilikler Gap Generator'lar, casuslar ve en önemlisi on parmağında on marifet olan Tanya...

COMMAND & CONQUER: SOLE SURVIVOR (1998)



Hmmm... Oldukça fazla satmasına rağmen *C&C* oyununu hızlı bir online savaşa dönüştürmeyi amaçlayan bu deneme pek de başarılı olamadı. Oynanışın karmaşık ve saçma olması yüzünden oyunseverler pek tatmin olmadı. Geçiniz!

Kiliseye giden köylüler kötü bir NOD askeri tarafından rehin alınıyorlar. Siz de ona haddini bildirmek durumundasınız! (Pencerelerden sızan real-time güneş ışınlarına dikkat etmenizi öneririz.)

fırsat elde edeceksiniz. Şu günlerde çok revaçta olan başka bir şey de düşmanı neresinden vurursanız ona göre yara alması. Bu da *Renegade*'de bulunacak özelliklerden biri.

Ancak kan ve vahşet adına çok fazla şey bulmayı ummayın; Westwood, aşırı gerçekçi yaklaşımdan uzaklaşarak Castle'ın "James Bond duygusu" diye tarif ettiği şeye yakınlaşmaya karar vermiş. "Bugün birçok oyun *'Er Ryan'ı Kurtarmak'* benzeri yaklaşımlar izliyor" diyor Castle. "Eğer çok gerçekçi bir savaş simulasyonu yapacaksanız, kopan kollardan bacaklardan ya da fışkıran kanlardan kaçış yoktur; çünkü savaşta bunlar olur. Ancak biz bunu yapmıyoruz. *Command & Conquer*'ün hiçbir zaman gerçek savaşın yaşattığı duyguları yaşatmak gibi bir iddiası olmadı. Daha çok hayal ürünü bir savaşla, savaşın ne kadar heyecanlı olduğunun canlandırılmasıyla uğraştık. Gerçek savaşın vahşetinden oldukça uzakta durduk. Üstünüzün başınızın kan içinde kalmasını istemiyoruz, yalnızca oyuncak askerlerle oynarken aldığınız o zevki size tekrar yaşatmak istiyoruz."

"Şiddet üzerine kurulu oyunlardan hiç hoşlanmıyorum" diyerek devam ediyor. "Son derece kanlı ve vahşet dolu bazı oyunların çok iyi olduklarının da farkındayım; ama benim yapmak istediğim oyun türü bu değil. Daha çok stratejik ve aksiyon unsurları üzerine kurulmuş birşey yaratmak istiyoruz. C&C evreninde şiddet adına pek bir şey görmeniz mümkün değil. Evet, bu bir savaş oyunu; ama kandan önünüzü göremediğiniz oyunlardan değil. Daha çok macera, sorunlar ve onların çözümleriyle ilgili. Renegade'de fark edeceğiniz şeylerden biri de (ki ben bunun için çok mücadele verdim) NOD askerlerinin hepsinin suratlarını tamamen örten maskeler giymeleri olacak. Düşmanı insan olmaktan çıkarmak için çok uğraşıyoruz. Sizin ne pahasına olursa olsun ölmenizi isteyen tam birer baş belası olmaları için elimizden geleni yapıyoruz. Yani karıları ve çocukları hakkında endişelenmenize hiç gerek yok."

"Artık C&C yalnızca RTS anlamına gelmeyecek"

Westwood'un planı, Renegade'i bu senenin sonuna kadar tamamlamak ve 2000 yılının hemen başlarında piyasaya sürmek. Ekip oyunun başarısına oldukça güveniyor olacak ki, oyunun devamı için daha şimdiden fikirler üretiliyor. "Şimdilik konuşmaya hazır değiliz; ancak bundan sonra neler yapmak istediğimiz konusunda çok büyük düşüncelerimiz var." diyor Castla. Öyle görünüyor ki Renegade'in başarısına bağlı olarak Westwood, C&C evrenini daha başka türlere de adapte etmeyi düşünüyor. "İnsanların artık C&C'ün yalnızca RTS anlamına gelmediğini anlamalarını istiyoruz" diyor Castle. "Mesela bana kalırsa bir C&C roleplaying oyunu hiç de fena olmaz. Ancak şimdilik üzerinde çalıştığımız şey bu değil..."

İnsan eğlenirken zamanın nasıl geçtiğini anlamıyor, değil mi? Meraklısı için C&C tarihindeki bütün sayfaları toparladık, tabii sayısız genişleme paketi ve piyasaya tekrar sürülenler dışında (sonuçta bu dosya sadece dokuz sayfalık).

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN (1999)



Orijinal *Command & Conquer*'ün devamı olan bu oyunun hazırlanması tam 4 sene sürdü. Yepyeni bir izometrik perspektif, deforme olabilen yer şekilleri, real-time aydınlatmalar ve birliklerinizin savaşta kazandığı "tecrübeler". Bu yazıyı okuduğunuzda oyun çoktan çıkmış olacak.

COMMAND & CONQUER: RENEGADE (2000)



Command & Conquer 3D aksiyon türüne geçiş yapıyor ve *Tribes, Half-Life, Rainbow Six, Metal Gear Solid* gibi oyunları birleştiriyor. Sonuçta elde edilen hamuru da zengin C&C evreniyle yoğurarak inanılmaz (gibi görünen) sonuçlar elde ediliyor. Oyunun gelecek yılın ilk aylarında çıkması bekleniyor.

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN TWILIGHT (2001?)



Westwood başkanı Brett Sperry, bu oyunda "kavramsal değişiklikler", hikayede sürprizler ve belki de yeni bir arayüz bulunacağını belirtiyor. Bunun dışında bildiğimiz tek şey, en taze haberler için *PC Gamer*'ı takip etmeniz gerektiği... Bu arada belirtelim, *Tiberian Twilight* sadece geçici bir isim.

AKLIMIZA TAKILAN SORULAR VE...

Brett Sperry

Westwood Studios'un kurucu üyesi ve başkanı olan Brett Sperry, 1994'teki ilk fikirlerinden bu yana Command & Conquer oyunlarının evrimini dikkatli bir biçimde yönlendiren adam olmuştur. C&C'nin geçmişi, bugünü ve (evet!) geleceği hakkında bizi sihirli bir yolculuğa çıkarmak için ondan daha uygun birini düşünemiyoruz!

PC GAMER: Renegade'*in ortaya çıkışı nasıl oldu?*

BRETT SPERRY: Renegade, 1994'te orijinal *Command & Conquer*'ün tasarımı sırasında aklımıza gelen bir fikirden doğdu. "Aşağıda, o savaşın ortasında olmak mükemmel olmaz mıydı?" diyorduk. Projenin ilk tohumları böyle atılmıştı. 3D teknolojisinin yeterli düzeye gelmesi ve Renegade'e yeşil ışık yakmamız ise yaklaşık birbuçuk sene öncesine dayanıyor.

> **"*Tiberian Sun*'da ortaya koyduğumuz çalışmayla gerçekten gurur duyuyorum. Çok çaba sarf ettik ve gerçekten kendimizi çok yıprattık. Oyunun son halinden gayet memnunum, kafama takılan tek şey varsa o da oyuna biraz fazla içerik koyduğumuz... Belki çok ince eleyip sık dokuyorum; ama keşke iki tarafta da üçer birim ve bina daha az yapsaydık..."**

Kafanızdaki fikir, diretkt bir 3D aksiyon oyunu yapmak mıydı, yoksa mevcut real-time strateji oyununa 3D destekli grafikler eklemek miydi?

İlk düşüncemiz basitçe *Command & Conquer*'ü 3D olarak yapmaktı. İlk tepkim "Sadece 3D olsun diye 3D yapacaksak, boşverin" olmuştu. *C&C*'yi üç boyutlu hale getirmemizin oynanış açısından ne anlama geleceğini düşünmeye başladık. Açıkçası C&C evreninde geçen yeni bir *Duke Nukem* ya da *Quake* yapmak istemiyorduk. Daha çok strateji, daha çok gerçeklik, daha sağlam bir "orada olma hissi" yaratmamız lazımdı. 3D oyunların birçoğunda etrafınızda daha büyük çaplı bir olayın yaşandığı hissini duymazsınız, özellikle de herkesin birbirine ateş ettiği multiplayer oyunlarda... İnsanların bir kitle halinde hareket ettikleri ve ortak bir düşmana karşı savaştıkları duygusunu çok nadir olarak yaşarsınız. Doğrusu bu oyunlarda "strateji dinamiği" şimdiye kadar pek olmamıştır. Buna biraz yaklaşan tek ürün bence *Half-Life*. *Quake* ve *Duke Nukem* gibi oyunlar çok güzel; ancak bu oyunları oynayanlar bence biraz daha fazlasını istiyorlar. İnsanı hemen gaza getirip heyecanlandırmak bakımından bu oyunlar başarılı; ama asıl potansiyel çok daha yüksek.

Renegade'in 3D aksiyon türü içinde yeri sizce neresi?

Renegade'in başka oyunlarla karşılaştırılması kaçınılmaz görünüyor; ama bence mesele bu değil. Bizim amacımız Command & Conquer deneyimini oyuncuya daha da yaklaştırmak ve bunun nasıl bir şey olabileceğini denemek. Sanırım birçok aksiyon hayranı oyunumuzu şöyle bir deneyecektir, aksiyon türüne güvenmeyen birçok strateji oyuncusu da aynı şekilde... Şu anda onlara zevkli gibi görünmüyor ve sadece kurnazlıkla ilgili bir oyun hissi veriyor olabilir; ama oyuna bayılacaklar. Bu tür bir oyunla birçok kişiye hitap etmeyi planlıyoruz.

Sizce 3D aksiyon türüne geçiş, C&C evreni için ne kadar büyük bir adım?

Bence çok önemli bir hamle. Aynı zamanda da riskli bir iş; çünkü hayranlarımız C&C'ün artık bu yolda devam edeceğini düşünebilirler. Sadece strateji oyunu oynayan bir sürü oyuncu var ve onlara sırtımızı döndüğümüz kanısına kapılabilirler, asla böyle birşey yapmadık. Klasik kuşbakışı görünümlü strateji oyunlarımıza yine devam edeceğiz. Bu tür oynanışla yapılabilecek daha çok şey var.

Command & Conquer oyunlarının gelecekte izlemesi gereken yön ile ilgili uzun vadeli bir planınız var mı?

Mantıklı gelen bütün yeni fikirlere açığız. Bu yalnızca ticari bir karar değil. Sadece çok ünlü bir isim olduğu için Command & Conquer oyunlarını akla gelen bütün türlere adapte etmek gibi bir amacımız yok. C&C oyunlarının gerçekten çok iyi gideceği yeni bir tür bulursak biz de o türde bir oyun yapacağız. Asıl can alıcı soru bu zaten, "iyi" dediğimiz şeyin ne olduğu... Şu sıralarda her türe bir köşesinden bulaşan birçok oyun piyasaya çıkıyor. Bence bu tür oyunlar neyin eğlenceli olacağı düşüncesinden değil, neyin para getireceği düşüncesinden doğuyor. "Nasıl daha fazla para kazanırız?" gibi bir yaklaşım içine girmek yanlış, böyle bir düşünceden iyi bir ürün çıkmaz.

Battlezone ve Uprising gibi strateji/aksiyon karışımlarından mı bahsediyorsunuz?

Battlezone hakkında konuşamam; ama piyasada "Hmm, insanlar *StarCraft* ve *C&C*'yi seviyorlar, 3D'yi de seviyorlar, o zaman biz de ikisini birleştiririz, böylece de her iki kesimin de karşı koyamayacağı bir oyun yapmış oluruz" türü düşüncelerle hazırlanmış başka oyunlar var. Bu yaklaşımın her zaman işe yaramadığını gördük. Gerçekten de bazı oynanış unsurlar vardır ki, su ve yağ gibidirler. Onları karıştırmanız imkansızdır. Türleri birleştirmek için geçmişte bazı denemeler yapıldı, hatta biz de yaptık. Böyle bir karışım gerçekten tehlikeli bir karar; çünkü sonuçta ortaya çıkan ürün her iki pazara da hitap etmeyebilir.

İlk oyunun çıkışından beri Command & Conquer'ün evrim süreci hakkında neler düşünüyorsunuz?

Tiberian Sun'da ortaya koyduğumuz çalışmayla gerçekten gurur duyuyorum. Çok çaba sarf ettik ve gerçekten kendimizi çok yıprattık. Oyunun son halinden gayet memnunum, kafama takılan tek şey varsa o da oyuna biraz fazla içerik koyduğumuz... Bir oyuncu ve tasarımcı olarak, etrafta hareket etmekte olan birimlerden %10 gibi bir kesinti yapsaydık daha iyi hissedebilirdim. Ancak Louis (Castle) ve diğer oyuncularla konuştuğumda her şeyin yerinde olduğunu söylüyorlar. Yenilikler hoşlarına gidiyor. Savaş alanında yapabilecekleriniz ve oyundaki diğer ıvır zıvır arasındaki ilişki her zaman beni germiştir. Kaç tane farklı oyun elemanı (birimler, yapılar, düğmeler, ekranlar vs.) yapabileceğimiz konusunda ben hep "ne kadar az olursa o kadar iyi" düşüncesini savunurum. Zaten bu yüzden *Tiberian Sun*'ın kontrol paneli Red Alert'tekinin ve ori-

Sperry düşünceli: "C&C serisinin potansiyelini tüketmemiz şimdilik söz konusu bile değil."

kenan9593

"Command & Conquer 3'te birçok şeyin kökünden değiştiğini göreceksiniz, bu beni çok heyecanlandırıyor. Hikayenin eğlenceli ve ilginç bir şekilde değişeceğini söyleyebilirim. İnsanların çok ilgisini çekeceğiz."

jinal *C&C*'dekinin neredeyse aynısı. Bunun nedeni yaratıcılıktan yoksun oluşumuz değil, buna inanın. O arayüzü nasıl değiştirebileceğimiz konusunda düzinelerce fikir ortaya atıldı; ama bana kalırsa bunu yapmamıza gerek yok. Bir sonraki *C&C*'de arayüzü biraz değiştirdiğimiz yeni bir prototip hazırlayacağız ve işe yarayıp yaramadığına bakacağız. Eğer yaramazsa oyuncular bu değişikliği hiç görmeyecekler.

Sizce Tiberian Sun'da biraz fazla mı yenilik var?

C&C'yi zaten oynamış olan iki buçuk milyon insan konusunda endişelenmiyorum, hepsi de *Tiberian Sun*'ı deneyecektir; ama oyunun daha fazla insana ulaşmasını istiyorum ve bu yüzden sayıları bakımından birimlerle yapıların biraz fazla mı kaçtığı konusunda kararsızım. Birçok farklı strateji ve karşıt strateji içeren oyunları severim, *Tiberian Sun*'da da bu unsurlardan fazlasıyla var. Bu yüzden benim için hava hoş, çünkü böylece çok derin ve geniş bir oyun deneyimi yaratılıyor, tekrar oynanma değeri de yüksek oluyor. Ben sadece etrafta çok fazla hareketli şeyin olmasını istemiyorum. Belki çok ince eleyip sık dokuyorum; ama keşke iki tarafta da üçer birim ve bina daha az yapsaydık...

İlk Command & Conquer oyununun çıkışından bu yana sizce real-time strateji türü ne gibi aşamalar kaydetti?

Türü değiştirmek için birçok deneme yapıldı, bunların hepsi de tepetaklak oldu. Kalıpların dışına çıkmaya çalışmak takdire değer bir davranış; ancak alışılmış tarzda oyunların verdiği tatmin duygusunu veremeyen bir sürü ürünle karşılaştık. Birçok insan bu kategoriyi terk etti, tabii bu iyi bir şey. Geçtiğimiz bir iki sene içinde bu oyunlardan bir sürü vardı ve oyuncular tercihlerini satın alırken belirlediler, birçok ürüne "hayır" dediler. Bu oyunlar çok kolay bir şekilde ilerliyor ve bir makine gibi tıkır tıkır çalışıyorlar, öyle ki insanda yaratılmaları kolaymış gibi bir izlenim uyanıyor. Sonuçta da geliştiriciler, 7th Level'ın *Dominion*'da yaşadığı gibi güçlüklerle karşılaşıyorlar. Adını vermeyeyim, bir geliştirici firma ürününün dokuz ay içinde hazır olacağını düşünmüştü; fakat seneler geçtikten sonra bile hala daha piyasaya çıkaramamışlardı. Piyasaya çıktığı zaman da pek kaliteli olmadığı görüldü. Yenilik yaratmanın çok zor olduğu bir tür; ancak bizlerin, özellikle de Westwood'un sürekli ilerlediğini, görünüş olarak geliştiğini, yepyeni ve düzgün sunumlarla karşınıza çıktığımızı görüyorsunuz. Bazı şeyleri kökten değiştirmek konusunda hala en önde olduğumuzu düşünüyorum. Rakiplerimizin kullandığı birçok tekniğin daha önce yine bizim yaptıklarımızdan alındığını görüyoruz. Mesela elimde, *Command & Conquer 3*'te ve ondan sonraki C&C oyununda kullanılacak birimlerin ve yapıların listesi var. Strateji türündeki rakip oyunları sürekli izliyorum, kimse bu listedeki şeylere el sürmüyor. Bu da beni çok heyecanlandırıyor, yani insanları şaşırtma işini herkesten önce yine biz yapacağız.

Command & Conquer'ün evriminde, oyun tasarımındaki yenilikler sizce daha mı büyük bir rol oynadı?

Bence ikisinin karışımı. Oynanış bakımından tam bir devrim yarattığımıza inanıyorum. Çok basit ama güçlü şeyler, insanlar belki ilk bakışta fark etmiyorlar bile... Belki de göze batmamasının nedeni saniyede bir milyon çokgen kullanmamamızdır. Tabii bir de kararların hep yüzeysel bir bakışla verilmesi sorunu var. Ancak oyunu yaratan kişi olarak ben her zaman oyunculara oynanış bakımından hangi yenilikleri sunabileceğimi araştırırım. Düğmeler, menü çubukları gibi ıvır zıvır konusunda çok kafa yormam. Bence bu önümdeki engellerden biri.

O halde Command & Conquer 3'te neler beklemeliyiz?

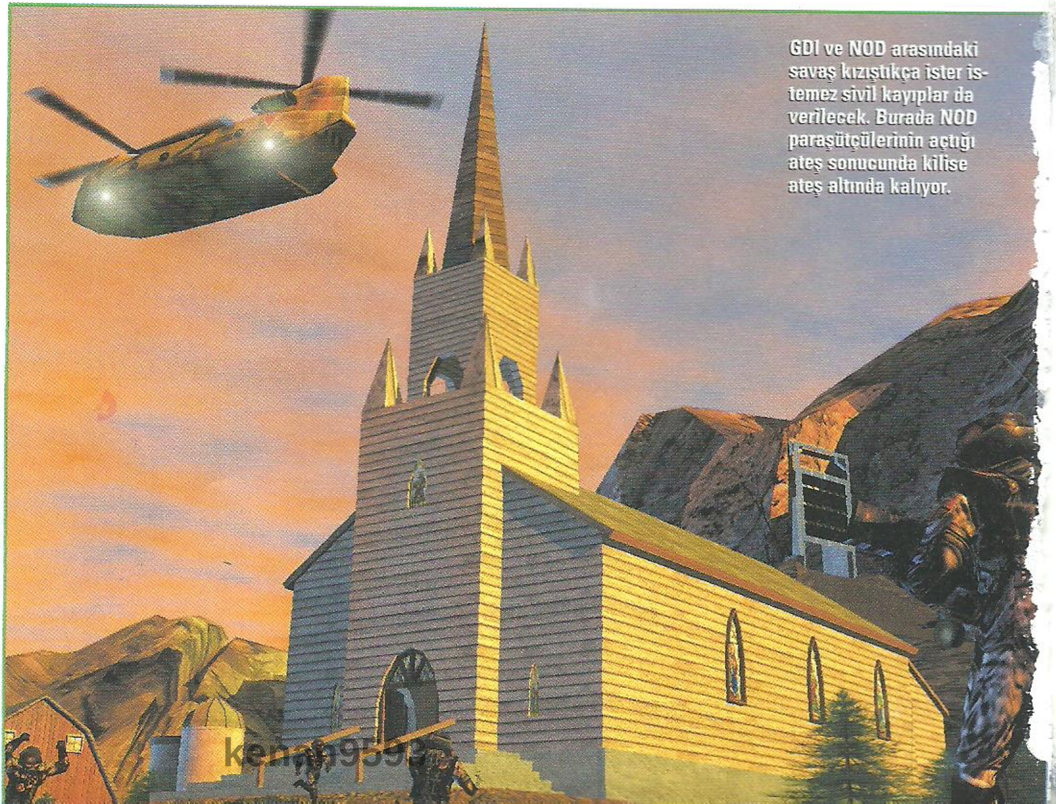
İnsanlar her yeni C&C ile biraz daha şaşıracaklar. Her seferinde yeni taktiklerle ortaya çıkacağımız kesin. Zaten insanların oyunlarımızı satın almasının başlıca nedeni de bu. Özellikle bir sonraki C&C'de birçok şeyin kökten değiştiğini göreceksiniz, bu beni çok heyecanlandırıyor. Bu konulardan birçoğu (hikaye akışının nasıl gelişeceği, nasıl sorunlarla karşılaşılacağı) seneler öncesinden planlanmıştı. Hala aynı temele bağlı kalarak çalışıyoruz ve şimdilik kaynaklarımızın ve yeniliklerin tükenmesi kesinlikle söz konusu değil. Ayrıca C&C'nin çok zengin, iyi kurulmuş ve harika bir dünyada geçtiğini de unutmamak lazım. İnsanlar Kane'i, GDI ile NOD'nin savaşmasını seviyorlar. Çıkardığımız her yeni oyunla bu hikayeleri geliştiriyor ve cevapladıklarımızdan çok daha fazla soru ortaya atıyoruz. Bir sonraki adımda ne olacağını merak etmenizi sağlıyoruz. *Command & Conquer 3*'te hikayenin çok eğlenceli ve ilginç bir şekilde değişeceğini söyleyebilirim. İnsanların ilgisini çekeceğiz.

Peki serinin ömrü ne kadar? C&C hikayesinin sonlanması ve Westwood'un artık başka bir yöne gitmesi gereken bir noktaya ulaşılacak mı?

En başlarda hikayenin serideki üçüncü oyunla sonlanacağını düşünüyorduk. Ama *Tiberian Sun*'da çıkardığımız işi gördüğüm zaman rahatlıkla üç oyun daha çıkarabileceğimizi sanıyorum. Çok basit. Oyun dünyası çok zengin, birçok şey olup bitiyor. Bu konu üzerinde oyun yazmak konusunda sıkıntımız yok. İlginç, yeni savaş taktikleri ve güzel bir hikayeyle devam edebildiğimiz sürece tabii... Serideki oyunları her 12 ayda bir çıkarmak için kendimizi zorlamamamız da önemli bir etken.

O halde Command & Conquer 3 için bir tarih verebilecek misiniz?

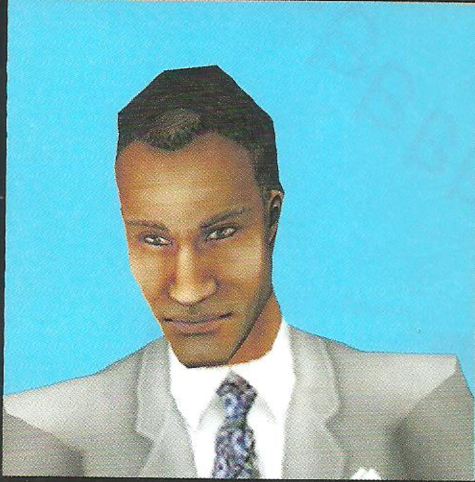
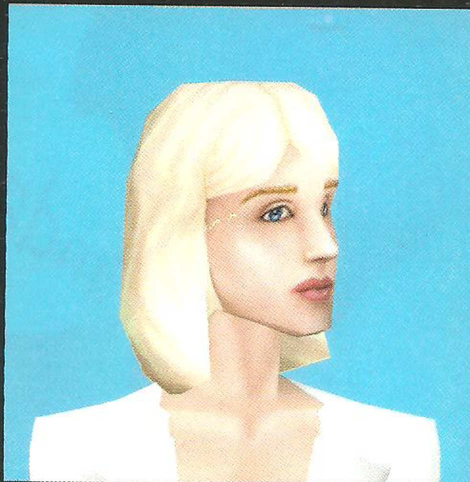
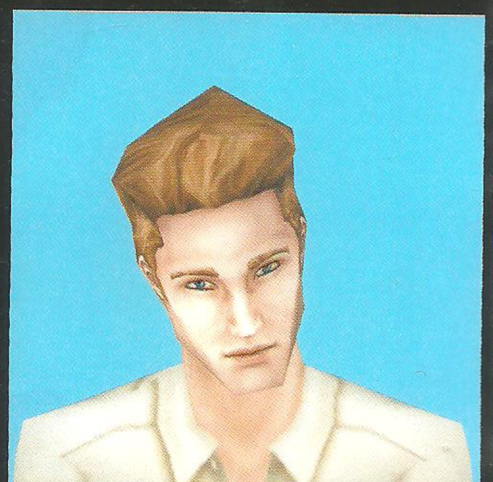
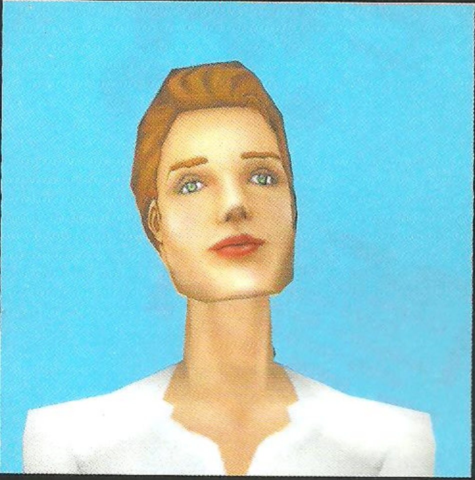
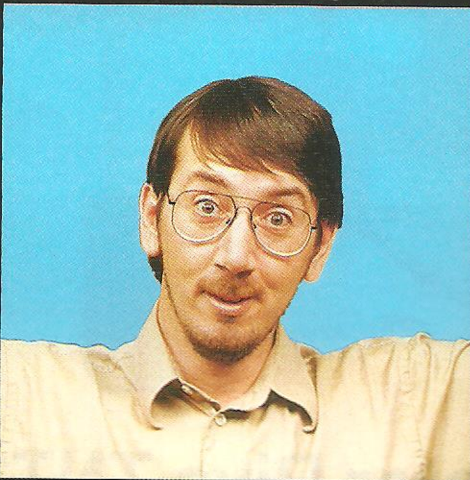
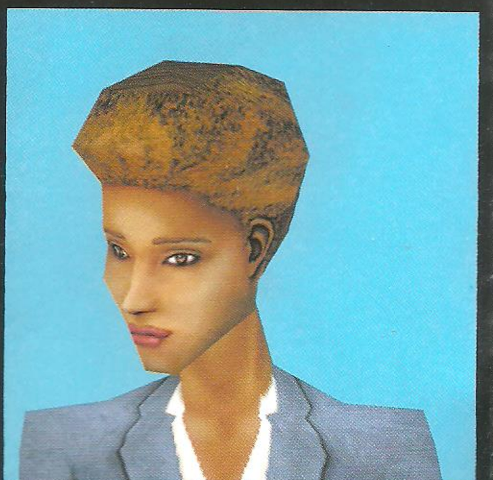
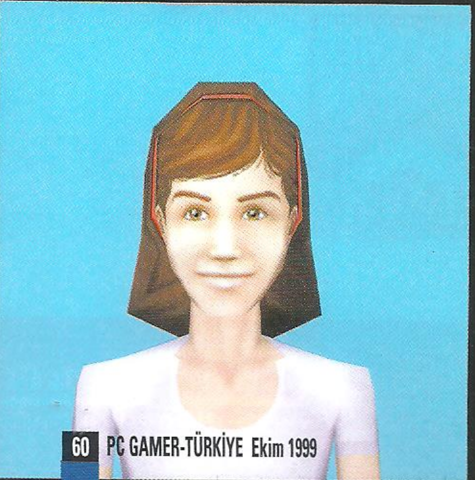
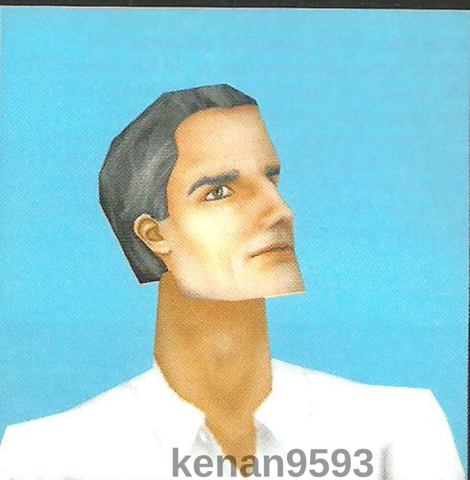
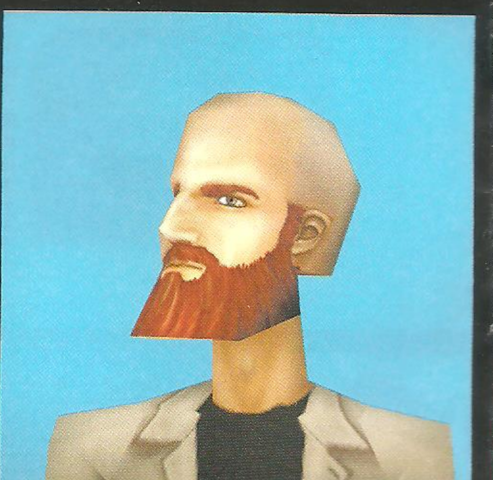
Şimdilik ancak uzun zaman alacağını söyleyebilirim. Hem de oldukça uzun bir zaman... PCG



GDI ve NOD arasındaki savaş kızıştıkça ister istemez sivil kayıplar da verilecek. Burada NOD paraşütçülerinin açtığı ateş sonucunda kilise ateş altında kalıyor.

Bu hikaye...

Will Wright adında bir adamın ve orijinal *SimCity*'den bu yana yarattığı en devrimsel yeni projesinin hikayesi; modern bir Amerikan ailesinin sürdürdüğü yaşamın gerçekçi bir simulasyonu. PC Gamer, *The Sims*'in neden yapım aşamasındaki oyunlar arasında en çok merak edilen olduğunu bulmak için aşağıda sanal karakterlerinin arasında resmi görülen Wright ve ekibini Maxis'de ziyaret etti.

Bir barbekü partisi vererek oturduğunuz sokağın kralı olabilirsiniz. Yeni müzik setinizi, barınızı, barbekünüzü ve yüzme havuzunuzu elaleme göstermenin bundan iyi yolu olabilir mi? Ahh, işte Amerikan Rüyası dedikleri şey bu...



PC Gamer editörü Tuğbek Ölek'in temsili hayatı. Yarısı yenmiş pizza, mutfak masasının üzerinde bir bilgisayar ve her taraf pislik içinde...

Will Wright "çözmek" kelimesini pek sevmiyor olsa gerek. Bu kelimeyi ne zaman duysa düşüncelere dalıp yerine başka bir kelime koymak için hemen bir alternatif aramaya başlıyor. "Çözülebilir" oyunlar tasarlamak istemiyor.

Wright, kum havuzları tasarlamayı seviyor; herkesin içgüdüsel olarak ne yapacağını bildiği malzemelerle dolu kendi kendine yetebilen "oyun alanları". Yeni yürümeye başlayan bir çocuk, kum havuzuna konduğunda kuralların açıklanmasına ihtiyaç duymaz. Oyunun bir amacı yoktur. Çocuk sadece çevresindeki bütün oyuncaklara bakar, onlarla neler yapacağını hayal eder ve sonra yüzünde aniden bir gülümseme beliriverir.

İşte *The Sims*'e bulaştığınız zaman sizin de başınıza tam olarak gelecek şey bu.

Sim insanı

The Sims bir insan simulasyonundan başka bir şey değil. Oyuncular genç ve bekar bir erkek veya kadın olarak başlayıp çalışacak, öğrenecek, sevecek, kaybedecek ve büyüyecekler. Polis memuru veya suçlu, astronot veya politikacı, doktor veya dergi editörü (aman!) olarak kariyer yapmakta serbestler. Mütevazı evlerini rüyalarındaki lüks villalara çevirebilir veya tembellik yapıp evlerinin bir çöplüğe dönüşmesini izleyebilirler. Eşlerinize sadık kalabilir, arkadaşlarınızla ve komşularınızla takılabilir veya bekar kalabilir hatta bekar ölebilirsiniz. Çocuk yetiştirebilir, arka bahçenizde barbekü partileri verebilir ve kazayla evinizi yakabilirsiniz.

FIM WORLD CHAMPIONSHIPS

500 GP

THE OFFICIAL
FIM ROAD RACING CHAMPIONSHIP
GRAND PRIX RACE SIMULATOR

GP500

Pek yakında,
Dünya Gençlik Merkezleri,
D&R Mağazaları, Toys'R'Us ve diğer
oyuncak satan mağazalarda...



INTERTOY

MICROPROSE



CREATIVE POINT



Hayallerinizdeki evi baştan aşağı tasarlarken her çeşit mimari aracı kullanacaksınız. Aman, ayağınızı yorganınıza göre uzatmaya bakın!

Kısacası bu oyunda bir insanın başına gelebilecek tüm olasılıkları yaşama şansınız var.

Wright orijinal *SimCity* fikri üzerinde ilk çalışmaya başladığında ona inanan olmamış. O günlere bakıldığında neden bu kadar çok sorun yaşadığını anlamak zor değil; çünkü bu öyle bir oyun tasarımıydı ki belli bir sonu, zafer kazanma durumu ya da kötü adamları yoktu ve bu yüzden hiçbir amacı da yok gibi görünüyordu. Bu, oyuncuya sanal bir şehir kurma ve yönetme şansı veren, kendiliğinden gelişen ve açık uçlu bir oyundu. Belediye başkanı olarak göreviniz karşınıza çıkan yığınla modern şehir sorunun üstesinden gelmekti. Sadece getirdiği yeni anlayış için bile Wright ve fikirlerini yansıttığı devrim niteliğindeki oyunu, *SimCity* alkışlanmayı hak etmişti. Oyun çıktığı günden itibaren kazandığı büyük ticari başarı ve olumlu eleştiriler anafikrin aslında ne kadar iyi olduğunu defalarca kanıtladı ve bu da SimCity serisinin yıllar içinde eklenen farklı tarım türleri, karınca yuvaları, gökdelenler ve küresel ekoloji gibi yeni buluşlarla giderek gelişen bir oyun olmasını sağladı. Bütün bunlar olurken Wright'ın *The Sims* fikri olgunlaşmaktaydı.

"Bu oyunun mimariden çok insan üzerine kurulmasını istedik" diyor Wright. "Çoğu insan şehirlerden anlar; çünkü hemen hemen herkes bir şehirde ya da civarında yaşıyor. Aileleri ise herkes anlar; çünkü hepimiz birer aileden geliyoruz."

The Sims başlangıçta bir zaman yönetimi oyunu olarak düşünülmüş. Zaman, oyunun esasını oluşturan en önemli öge. Oyunculara bir banliyöde yaşayan bir insanın idaresi veriliyor ve evini kurması, iş bulması, diğer insanlarla ilişki içinde olması ve sonuç olarak bir aile kurması isteniyor. Tüm bunları başarmak için zamanı doğru biçimde kullanmanız gerekiyor. Burada zamanı, herkesin sürekli üzerinden yediği bir banka hesabı gibi düşünebilirsiniz. "Zaman yönetimi ve çoğu insanın zamanı nasıl çok kötü kullandığı konusunda birçok şey okudum" diyor. "Bu bana günlük hayat hakkındaki bir oyunun gerçek bir zaman yönetimi sim'i olabileceğini gösterdi."

> **"Oyuncular kendi hayatlarında zamanı nasıl değerlendireceklerini öğrenecekler. Bu oyun, öncelikle bir zaman yönetimi simi. Püf noktası da sahip olduğunuz zamanı en iyi şekilde kullanmak."**
> —Will Wright

Hikayeyi Oyuncuya Bırakmak

Wright'ın *The Sims*'deki amacı oyuncuları tanıdıkları bir ortama sokmak; orijinal *SimCity*'de kurdukları şehirlerden bile daha tanıdık bir ortama. Maxis'in geliştirme ekibi çok küçük çocukların bile aile hayatıyla ilgili basit grafik betimlemelerine sezgilerini kullanarak şaşırtıcı derecede doğru yorumlar getirdikleri noktasından yola çıkmış. Hepimiz bir ailenin içinden çıkıp geldiğimiz için "anne, babaya çok kızdı", "bebek ağlıyor" ya da "abla komik bir şey söyledi" gibi şeyleri dile getirmek hiç de zor değil. Tıpkı çok basit bir "gülen adam" resminin "mutlu biri" yorumunu çağrıştırması kadar kolay. Bu tüm kültürler arasında geçerli olan çok temel ve köklü bir etkileşim. Bize hayatın gerçeklerine dair bir şeyler sunulduğunda bunu hemen kendi hikayemizle özdeşleştirmeye çalışırız. İşte *The Sims*'in bu tasarım felsefesi derin olduğu kadar da basit: Oyuncuların kendi ailelerini kurmasını sağla ve sonra da bilgisayarlarının ekranında gördükleri olayları kişisel hikayelerine uyarlamalarına izin ver. "İnsanların hayata dair bir grafik ifade görüp de bu gördükleriyle ilgili bir hikaye canlandırmamaları neredeyse imkansız" diyor Wright.

The Sims'de konuşma yok. Çok temel semboller kullanılarak her şeyin basit ve evrensel olması sağlanmış. Burada karakterler konuştuğunda neden bahsettiklerini anlayabileceğiniz basit grafiksel ifadeler göreceksiniz.

SimKarakteri

İşte rakamların arkasındaki gerçek

Sim'inizin kader çizgisini ona verdiğiniz nitelikler belirleyecek. Aşağıdaki listede aralarından seçim yapabileceğiniz karakter özellikleri bulacaksınız, bunların tümünün oyunu etkileyeceğini unutmayın.

DAĞINIK - DÜZENLİ: Hayatınızı nasıl organize ederseniz düzenlersiniz? Dağınık bir insan evinin karman çorman olmasında sakınca görmez; ancak düzenli tipler aynı sokakta oturan herkes tarafından gıptayla izlenir.

UTANGAÇ - GİRİŞKEN: Konuşmalarda, toplantılarda düşündüklerinizin çoğunu kendinize mi saklayacaksınız yoksa hayatın bir parçası mı olacaksınız?

TEMBEL - HAREKETLİ: Vaktinizin çoğunu salondaki koltukta uyuşuk uyuşuk oturarak mı geçireceksiniz yoksa dışarı çıkıp sportif ve sosyal faaliyetlere mi katılacaksınız?

CİDDİ - NEŞELİ: Bazı Sim'ler sadece işlerini düşünürken diğerleri olayları daha az ciddiye alıp hayatın keyfini çıkarmaya çalışıyor.

SOMURTKAN - SEVİMLİ: Her şeyden şikayet etmeye hazır bir Sim tipi mi olacaksınız yoksa herkese söyleyecek sıcak sözleri olan biri mi?



Duruma bakılırsa parti sona ermiş. Anlaşılan müziğin sesini çok fazla açmışsınız ve birileri de bu tantanayı durdurmak için polis çağırmış.

Örneğin biri havanın kötü olduğunu söylediğinde konuşma balonunda yağmur damlaları altında bir şemsiye belirecek. Kelimelere hiç ihtiyaç yok, resimleri herkes anlayacak. Ve daha da iyisi sırası geldiğinde herkes kendi hikayesini anlatabilecek.

Wright *The Sims*'dekilerin herkesle nasıl konuşacağına dair harika bir örnek veriyor: "Adamın tekinin bir kadına asıldığını var sayalım" diyor. "Eğer kadın bu durumdan memnun olursa heyecanlanacak ve adamı öpecek. Siz de sonucun olumlu olduğunu anlayacaksınız. Eğer kadın irkilip bir tokat atarsa adamın reddedildiğini göreceksiniz; ama her iki durumda da oyuncu olarak hikayeyi yönlendirecek olan yine sizlersiniz."



Banka hesabınız şiştikçe kendinizi hayatın hoşluklarıyla ödüllendirebilirsiniz, tıpkı buradaki düz ekran televizyon ve bilardo masası gibi.


Tabii ki hayat para harcamaktan ibaret değil. Çoğu Sim'in hayatının bir parçası da yaratma dürtüsü olacak.

Size Özel Televizyon Gösterisi

"Biz bunun asla bitmeyecek bir televizyon şovu gibi olmasını istedik" diyor yapımcı Kana Ryan. "Kimse yaşlanmış görünmüyor, belki bebekler hariç. İstediğimiz bir süre boyunca ailenin o sırada neler yaptığını göreceğiz."

SimSitcom? Bu tanımın dilimize girmesi çok da uzun sürmeyecek gibi. Oyun bölümlerden oluşacak. Bir bölümde karakteriniz bir iş sahibi olacak ve bir sonraki bölümde bu işi kaybedecek örneğin. Bir başka bölümde bir kadınla tanışacak, sonrakinde ona kur yapacak ve belki bir hafta sonra da evlenecek. Bu adamın hayatına ait "televizyon şovu" siz istediğiniz sürece, fişini çekmeye karar verene kadar (tabii zavallı adam bir cinayete kurban gitmezse) devam edecek. Wright önemli olanın hikayeyi tasarımcıların değil oyuncuların anlatması olduğunu söylüyor. "Bu işin sırrı oyuncunun hikayesine müdahele etmemek" diyor. "Bunu yaptığımız anda eğlence sona erer."

"Sim'lerinizi öldürmek çok zor olacak; ama olacak. Kaza sonucu ölmenin farklı yolları var. Elektrik çarpması ya da benzer şeyler. İçinde insanların olduğu sıcak su dolu küvete bir televizyon fırlatmak istemezsiniz. Herkes oyundaki 'son'u araştırırken ve kendi Sim'lerini öldürmek için yollar denerken bunun eğlenceli bir şey olduğunu görecek."

—Will Wright

Wright için *The Sims*'de hikaye anlatımı çok önemli bir merkezde bulunuyor. Oyunda sanal bir fotoğraf albümü de yer alacak. İstediğiniz zaman diğer oyuncularla online olarak paylaşabileceğiniz ve ailenizin gelişimini yansıtan şipşak fotoğraflar çekebileceksiniz. Şipşak fotoğraflarınızın büyüklüğünü kendiniz ayarlayabilecek ve bu fotoğraflara açıklayıcı metinler ekleyebileceksiniz. Wright "Oyuncular kendi şehirlerini Web'e göndermeyi seviyor" diyor *SimCity 3000*'i anımsatarak. "Sim'lerin fotoğraf albümlerini birbirlerine postalayabilmek ve Johnny ile Cindy'nin dün neler yaptığını konuşmak onlar için büyük bir eğlence olacak."

The Sims'de aksiyonu yönetmek karakterleri mouse klikleriyle yönlendirmekten ve karşılarına biri ya da bir şey çıktığında yapabileceklerinin listesi içinden bir seçim yapmaktan ibaret. Telefona yöneldiğinizde "Pizza sipariş et", "911'i ara", "komşuyu ara" gibi seçeneklerle karşılaşacaksı-

devamı 66'ıncı sayfada

Sim Yetenekleri

Sim'inizin bu zalim dünyada hayatını sürdürmesi için ihtiyaç duyacağınız bazı nitelikler

MANTIK: Keskin bir zeka, matematiksel problemleri çözmenize ve zihinsel yetenek isteyen işlerde daha performanslı çalışmanıza imkan verecek.

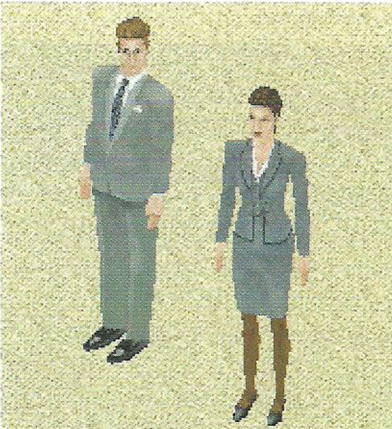
KARİZMA: Sosyal hayatta ne kadar atak olduğunuzun bir ölçüsü. Yüksek karizmalı insanlar daha kolay arkadaş edinir ve diğer insanlardan yardım almayı daha iyi bilirler.

BEDEN: Fiziksel bünyeniz ve yeterliliğiniz. Fiziksel güç gerektiren işler ya da aktiviteler için destek sağlamasının yanında seksüel cazibenizi de etkiler.

YARATICILIK: Sim'inizin hayal gücünü yüksek tutan ve sanatsal çalışmalarda başarılı olmasını sağlayan bir yetenek.

ONARIM: Tamirat konusunda bilgi ve beceriklilik. İyi bir onarım yeteneğiniz yoksa ev işleri konusunda yardıma muhtaç olursunuz.

AŞÇILIK: Daha az önem verilen bir yetenek olan aşçılık sağlınızı korumanızı ve pahalı hazır yemeklere olan bağımlılığınızın azalmasını sağlar.


The Sims'in sosyo-ekonomik basamaklarını tırmanıp tepeye vardığınızda gerçekten çok paranız olacak. Bu durumda gardrobunuzu şık giysilerle yenilemeniz gerekecek.

64'üncü sayfanın devamı

nız. Karşı cinsten etkileyici biriyle karşılaştığınızda ona kur yapıp yapmayacağınız sorulacak. Her şey size kalmış.

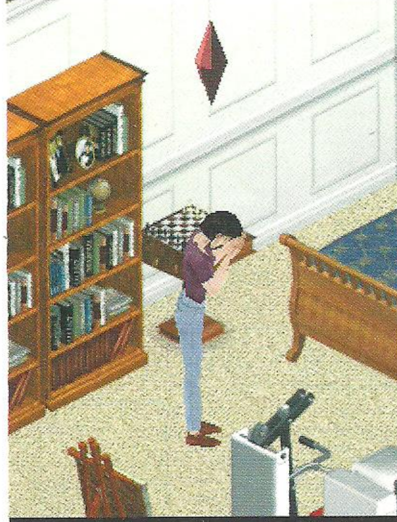
Oyun Oturumu

The Sims'in anlatılması neredeyse imkansız çok geniş bir alanı ve heyecan verici detayları var. Bunu anlamak için oyunu bir süre oynamanız ya da biri oynarken izlemeniz lazım. Bu sebeple biz de Wright ve geliştirme ekibinin son yaptıkları haftalık oyun oturumlarından birini izlemek için onlara katıldık.

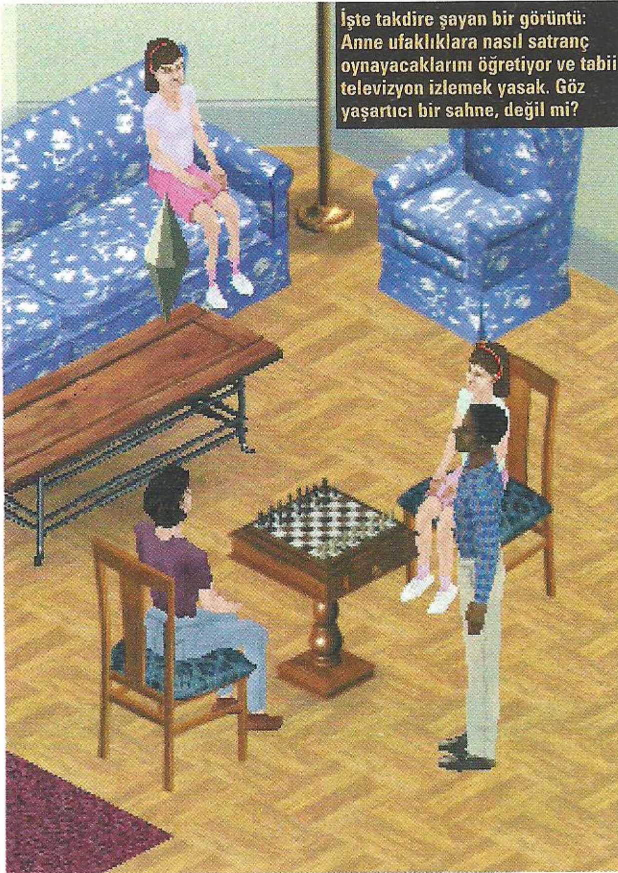
Ekip haftada bir kez büyük bir projeksiyon ekranının olduğu bir konferans salonunda toplanıyor. Ryan tipik bir karakter döngüsüyle oyununu oynarken ekip de yeni özellikleri değerlendiriyor, hataları buluyor ve yapılabilecek yeni şeyler için fikir alış verişi yapıyor.


Evin temel ihtiyaçlarına da özen göstermeniz gerekiyor, tabii Sim'lerinizin pislik içinde yaşamasını istemiyorsanız.

Önceki Sim oyunlarının birçoğunda olduğu gibi *The Sims* de izometrik ortama sahip. Ancak hemen belirtelim, bu oyunda insan ölçeği ön planda. Yani kamera *SimCity 3000*'deki evlerden birinin penceresinden içeri dalıyor ve sizi orada yaşayan aileyle tanıştırıyor diyebiliriz.


"Johnny gittiğinden beri ev bomboş." Sim'izin çok duygusal anları olacak.

Bu "oyun oturumu"nda gördüğümüz bazı hoşluklar: Karakterler tilt, satranç ve basketbol oynuyor, bilgisayarlarının başında vakit geçiriyor, teypteki country müziği kasetini çıkarıp rock dinlemeye başlıyor, duşta şarkı söylüyor (berbat bir şekilde), barbekü keyfi yapıyor, şöminede ateş yakıyor, oyuncaklarla oynuyor, uyumadan önce pijamalarını giyiyor, gece yarısı ilham perisi gelince uyanıp resim yapmaya başlıyor, pizza sipariş ediyor, sabah araba kullanma sırasının kendisin de olduğunu unutuyor ve karısının dırdırıyla uyanıyor, işe geç kaldığını fark ediyor.


İşte takdire şayan bir görüntü: Anne ufaklıklara nasıl satranç oynayacaklarını öğretiyor ve tabii televizyon izlemek yasak. Göz yaşartıcı bir sahne, değil mi?

Ekip yapılan bütün yenilikleri tartışıyor. Tilt makinesi çok mu dar? Futbol topu klasik patch desenli mi olsun? Kimse böyle çirkin bir kanepe alır mı? O zaman hayal edebileceğiniz herhangi bir oyundakinden çok daha fazla değişkenle karşı karşıya olduğunuzu fark ediyorsunuz. İstediğiniz şey dünyanın en iğrenç ve pasaklı bekar erkeklerinden birini yaratmaksa bunu yapabilirsiniz. Ya da büyük bir geliri olan ve uşaklarla dolu büyük bir konakta yaşayan zengin bir aile düşü yaratmak istiyorsanız bunu da yapabilirsiniz.

Wright, Sim'lerini tuhaf bir şekilde olabilecek en korkunç tiplere çevirmek isteyen bir sürü insan olacağını söylüyor. "Bu herkesin içinde var olan bir şey. Bu insanlar muhtemelen Sim'lerini öldürmek için mümkün olan her yolu deneyecekler; ama sonuçta yine de çabalamış ve bir şey üretmiş olacaklar."

Oyuncuların kendi Sim'leri için kişilik özellikleri ve yetenekler seçtiği açılıştaki karakter yaratma ekranından itibaren her şey sizin kontrolünüzde. Hiçbir oyun diğerine benzemeyecek. Maxis ekibi oyunu oynayan kişi sayısı kadar çok farklı hikaye olacağı görüşünde. *The Sims*'in odak noktası insan olsa da yine üretebileceğiniz birçok şey olacak. Oyuna bir ev kurmanız için verilen büyük miktarda parayla başlıyorsunuz. Başlangıçta konutunuz mütevazı olacak; ama daha sonra neye benzeyeceği tamamen sizin kontrolünüzde (tabii bütçeniz dahilinde). Her bir kapının, pencerenin, kiriş ve kolonun yeri size kalmış. Para (ve estetik hissi) kazandıkça yenilikler yapabilirsiniz. Örneğin yeni aldığınız arabaya yer açmak için garajınıza ekleme yapmak isteyeceksiniz. Ya da çocuklarınız olduğunda ve daha fazla yatak odası ihtiyacı doğunca eve bütünüyle yeni bir ikinci kat ekleyebileceksiniz.

Günümüzün Zaman Yönetimi Krizi

Oyuncuların *The Sims*'de kendi hikayelerini yazmakta serbest olduklarına bakarak asla gerçek bir düşmanları olmayacağını sanmayın: Bu düşman zaman.

"Her gün için sınırlı bir zamanımız



SimGüdüleri

Sim'inizi harekete geçiren şeyler neler?

Sim'iniz temel ihtiyaçlarla donatılmıştır ve tüm vaktini ve enerjisini ayırdığı işleri, bunlar sayesinde yürütür. İşte Sim'inizi gerçekten harekete geçiren şeyler:

AÇLIK: Tok olmanız gerek. Sim'inizin karnını düzenli olarak doyurmazsanız karşınızda mutsuz bir Sim göreceksiniz.

TUVALET: Evet, Sim'inizin bedensel fonksiyonlarından haberdar olmanız gerekiyor. Eğer onu uzun bir toplantı boyunca oturmaya ve kendini tutmaya zorlarsanız sonuçta "altına kaçırabilir". Dikkatli olun.

KONFOR: Akmayan bir çatı, yumuşak bir yatak, temiz çarşaflar... En temel ihtiyaçlar. Eğer evdeki koşullar çok umutsuz olursa Sim'inizin keyfi kaçacak.

HİJYEN: Bu kategoride yeterince titiz olmazsanız insanların gözünde nasıl yavaş yavaş alçaldığınızı göreceksiniz. Sim'lerinizin düzenli olarak banyo yapması gerekiyor.

SOSYAL HAYAT: İnsan sosyal bir hayvandır ve Sim'inizin de bütünüyle mutlu olmak için sosyal etkileşime ihtiyacı vardır. Bu yüzden onların bütün vaktini eve tıkılarak geçirmesine izin vermeyin. Tabii bunun da belli sonuçları olacak.

İLİŞKİLER: Herkes sevecek birine ihtiyaç duyar, hatta benim gibi aşka inanmayan biri bile. Sim'iniz için de durum aynı. Ona özel birini bulun ve sürüp giden hayatı onunla paylaşmasını sağlayın.

var ve bunun ideal olarak sekiz saati uykuya gidiyor" diyor Wright. "Bu durumda iş, insan ilişkileri, spor, eğlence ve diğer şeylere ayıracak on sekiz saatimiz kalıyor." *The Sims*'de günler 15'er dakikalık döngülere ayrılmış durumda. Bu da zaman konusunda çok dikkatli olmayı gerektiriyor. Wright'ın oyundaki zaman kullanımını nasıl açıkladığını görmek için aşağıdaki "SimZamanı" yazısını okuyabilirsiniz.

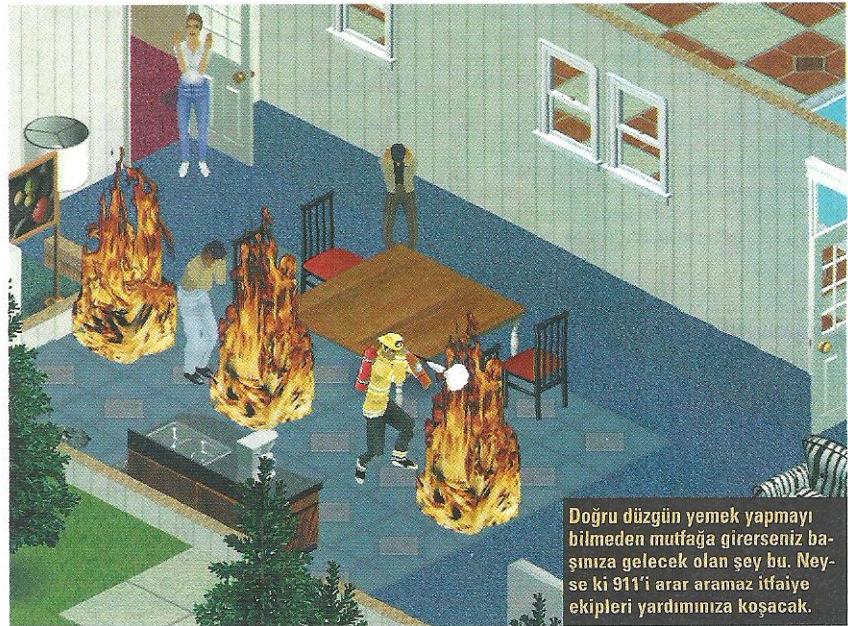
Bebek Arabasında Dünyaya Gelen Bebekler

Bu değişmeyen bir döngü: Oğlan kızı görür, kız oğlana randevu verir, kız oğlanla ilgilenmeye eğilimlidir ama bu onu beğendiği anlamına gelmez, oğlan kıza yalvarır, kız sonunda ikna olur, kız oğlanı evliliğe zorlar, sonunda çocuklar doğar. Ah, işte aşkın mucizesi. *The Sims*, oyunculara modern zamanların birlikteliklerine ait ilk derinlemesine simulasyonu sunuyor.

Tabii Sim'lerinizin her anında yanlarında olmayacaksınız. Yaniii.... bilirsiniz işte, ne zaman kırmızı noktalı bir olay olsa ekranı bulanık bir görüntü kaplıyor (aslında bu görüntü çıplaklık içeren her sahnede geçerli, mesela biri duş alırken ya da tuvalette otururken de aynı şey oluyor). Çocukların esrarengiz bir şekilde ortaya çıkmasıyla *The Sims* bir ebeveyn simulasyonuna dönüşüyor.

İyi anne-baba nasıl olunur? Bu ebedi bir soru... Çocuklarınızla oynayabilir, geceleri yataklarına yatırabilir ve keyiflerini yerine getirmek için onlara oyuncaklar alabilirsiniz. Tabii onları beslemekte de fayda var (yalnız dikkatli olun yemeği masada bırakırsanız yiyecekler bozulabilir; ama çocuklar bu farkı anlayamaz ve her bulduklarını yerler). Ya da onları bütün gün televizyon başında oturtarak bütünüyle görmezden gelebilirsiniz, birçok ailede olduğu gibi yani. Ne yazık. Tabii bir çocuğun tek başına ağladığını görünce tavrınız değişir. Ya da belki değişmez.

Oyunda yapamayacağınız şeylerden biri çocukları pataklamak. "Oyunda yetişkinlerin çocuklara uyguladığı şiddet sahneleri yok" diyerek garanti veriyor Wright; ama veletler kendi aralarında kavga edebilecek. Bunun size bedeli de dişçiden gelen fatura olacak.



Doğru düzgün yemek yapmayı bilmeden mutfağa girerseniz başınıza gelecek olan şey bu. Neyse ki 911'i arar aramaz itfaiye ekipleri yardımınıza koşacak.



Gerçekten zengin olursanız arazinize rahat rahat yayılabilirsiniz ve bahçenizde çalışacak adamlar tutabilirsiniz.

Sim Zamanı

Zaman, temel olarak sosyal ilişkiler kurmak için kullanılır. Böylece yeni arkadaşlıklar yaratırsınız. Ya da para kazanmak için işe de harcanabilir. Böylece sizi mutlu edecek yeni nesneler alarak da vaktinizi geçirebilirsiniz. *The Sims*'in nesneleri, Sim'lerinizin zamanlarını mutluluk içinde geçirmesini sağlıyor.

Zamanı, yeteneklerinizi geliştirmek için de harcayabilirsiniz. Bu da sizi birçok konuda daha yetkin kılar (işinizde, ilişkilerinizde vs). Ayrıca arkadaşlık kurmak için zaman harcamak da mümkün, bu sadece mutluluğu artırmakla kalmayıp maddi olarak da işe yarar; çünkü arkadaşlar size iş bulmak konusunda yardımcı olabileceği gibi hediyeler de verir. "Oyuncular kendi hayatlarında zamanı nasıl değerlendireceklerini öğrenecekler" diyor Wright. "Bu oyun öncelikle bir zaman yönetimi simi. Püf noktası da sahip olduğunuz zamanı en iyi şekilde kullanmak."

Time



Nesneler | Meslek | Yetenekler | Arkadaşlar



Mutluluk

"Bu oyunun mimariden çok insan üzerine kurulmasını istedik. Çoğu insan şehirlerden anlar; çünkü hemen herkes bir şehirde ya da civarında yaşıyor. Ancak aileleri herkes anlar; çünkü hepimiz birer aileden geliyoruz."

—Will Wright

Ölüm ve Ölmek Üzerine

Eğer *The Sims* aynen bir aile hayatının süreğenliğinde olacaksa tasarımcılar bu hayatların kaçınılmaz sonu hakkında ne yapmayı düşünüyor?

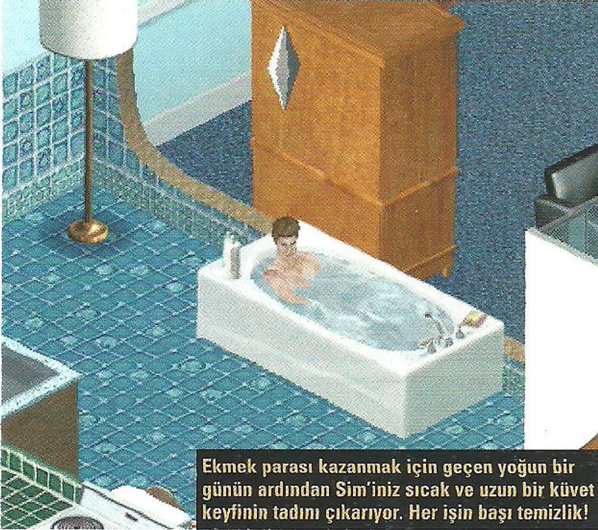
"Sim'lerinizi öldürmek çok zor olacak" diyor Wright. "Ama olacak. Kaza sonucu ölmenin farklı yolları var. Elektrik çarpması ya da benzer şeyler. İçinde insanların olduğu sıcak su dolu küvete bir televizyon fırlatmak istemezsiniz. Herkes oyundaki "son"u araştırırken ve kendi Sim'lerini öldürmek için çeşitli yollar denerken bunun eğlenceli bir şey olduğunu görecek."

Oyuncu "sulu" bir yöntemle karakterini öldürdüğünde sıra bu ölümün ardından yaşanan daha duygusal sahnelere gelecek. "Aslında insanların bu ölümlerin büyüklüğü karşısında şaşırmasını istiyorum; gerçek bir yas!" diyor Wright. "Belki aptalca bir hata yapacaksınız ve adamınız elektrik akımına maruz kalarak ölecek. Sonraki birkaç gün karısının ve çocuklarının sürekli ağladığını, acıdan çöküşlerini ve siyahlar giyişlerini izlemek zorunda kalacaksınız."

Daha sonra *The Sims*'in önlenemez mizahi yanı tekrar kendini gösterecek; merhum Sim'ler hayalet olarak evlerini ziyaret edecekler.

Hayatta olan aile üyeleri hayaletle karşılaştıklarında korkudan ciyaklamaya başlayacak. Hayaleti ebedi huzura kavuşturmanın tek yoluysa evi yerle bir etmek olacak.

Oyunda yer verilmeyen şeylerden biri yaşlanma süreci. Yeni doğanlar daha sonra çocuk olacaklar; ama yetişkinler gerçekte yaşlanmayacak. Buradaki amaç, bir kez daha oyuncuda kendi televizyon dizisini yapıyor hissi uyandırmak. Herkesin bildiği gibi televizyondaki insanlar nasıl oluyorsa yaşlanmıyor.


Ekmek parası kazanmak için geçen yoğun bir günün ardından Sim'iniz sıcak ve uzun bir küvet keyfinin tadını çıkarıyor. Her işin başı temizlik!

SimKariyeri

The Sims'in en ilginç yanlarından ve Maxis'in online hayranlarının en çok talep ettiği şeylerden biri de Sim'lerinizin birçok farklı meslek grubu arasından birinde yükselmesini sağlamak.

Tüm modern toplumlarda olduğu gibi Sim'ler de kapitalist ekonomideki yerlerini almak konusunda kaygılara sahip. *The Sims*'in geçerli para birimi samolean. Ve iyi bir hayat sürmek istiyorsanız tıpkı Amerika'da olduğu gibi cebinizi olabildiğince çok samolean'la doldurmak arzusunda olacaksınız.

Daha çok para yapmanın en garantili yolu tabii ki mükemmel bir kariyere sahip olmak. Oyuncuların kendi kariyer aşamalarını modellemelerine izin vermek için karakter özelliklerini yeni meslekler için gerekli nitelikler olarak kullanmak gibi planlar var. Maxis kariyer yapma işinde kullanılacak kara mizah ögelerine ait hiçbir fırsatı kaçırmıyor. Suç işine girmek için ilk adımı yankesicilikle atıyorsunuz, politika hayatına ise stajyer olarak başlıyorsunuz ve bu fiziksel olarak çok güçlü olmayı gerektiriyor.

Sims'in farklı meslekleri farklı şeyler gerektiriyor. "Politika" diyor Wright, "bir ilişkiler oyunu. Bir ton arkadaşınız olması lazım ve hepsini sürekli çok mutlu etmelisiniz. Sürekli partiler vermeli ve nabza göre şerbet dağıtmayı bilmelisiniz." Suç işine girenler yaptıkları kanun dışı işlerle çok para kazanacaklar; ama sürekli tutuklanma riskiyle yaşayacaklar. "Ve eğer 25 yıla mahkum olursanız oyununuz sona erecek" diyor Wright. Kanun kaçağı Sim'ler bile suç unsuruna karşı dikkatli olmak zorunda; ışıklarınız kapalıysa ve herkes uyuyor görünüyorsa hırsızlar sizin evinizi de hedef seçebilir. Ancak sakın paranoyaya kapılmayın. Polise ya da itfaiyeye verilen bir sahte alarm adamları korkutacak ve sonuç lehinize olacak.

Bir meslekte başarılı olmanın sırrı karakterinizin başlangıçta sahip olduğu özellikleri geliştirmekte yatıyor. "Polis iseniz örneğin" diyor Wright, "sürekli vücut geliştirme üzerine çalışmanızda fayda var." Eğer gevşerseniz ve iş performansınız düşerse ya da çok tembelseniz ve vaktinde harekete geçmiyorsanız işinizi kaybetmiş olarak bulabilirsiniz kendinizi.

Sim Modası

Maxis geliştiricilerin müşterilerine hizmet vermek ve ilgi çekmek için Interneti nasıl kullanacağını iyi biliyor: *The Sims*'in geliştirme işine Neighborhood of Watch adında amatör ruhlu bir online firma eşlik ediyor. *Sims*'in 30 fan sitesinin web uzmanlarına her hafta oyunun son haline ait e-mail'ler gönderiliyor. Sörfçüler de prototip bir Sims ailesinin evini bir "Webcam" üzerinden röntgenleme imkanı buluyor.

Oyunun kullanıcı tarafından düzenlenebilen araçlarından bazıları yayınlanmış durumda. Daha oyun bile tamamlanmadan, yaratıcı tasarımlar için kapılar açık. Ev kurma aracı hayranların tasarımcılara taş çıkartan evler yapmasına fırsat veriyor. Sim görünüşü aracı sayesinde Sim'lerinizi Örümcek Adam'a, mumyaya ya da James Bond'a benzetebilirsiniz, bu aracın çok geniş bir çeşitliliği var. Ayrıca kendinizi bir Sim olarak yaratmak da gayet kolay (Maxis ekibinin neredeyse tamamı oyunda karşınıza çıkacak).

Ancak bu değiştirilebilirlik sadece insanlar ve evler için sınırlı kalmayıp daha da genişletilecek. "Kendi eşyalarınızı tasarlayabileceksiniz" diyor Wright. "Ve nesne kodlarının bir parçası da etkileşim olduğu için Sim'ler bu nesnelerle karşılaştıklarında ne yapacaklarını biliyor olacaklar." Örneğin futbol topu bulan bir Sim anında onu tekmelemeyi akıl edebilecek. Wright her şey tamamlandığında kullanıcıların mobilyalara kadar her türlü ayrıntıyı kendi istedikleri şekilde tasarlamalarına imkan verebilmeyi istiyor. İşte *The Sims*'i yılın en orijinal ve merakla beklenen oyunu yapan şey de detaylardaki bu bolluk. Kendinizi tekrar bir kum havuzunda oynamaya hazırlayın... PCG

Sim Terapi

Gerçek aile terapistlerinden birkaç Sims tavsiyesi!

Açık konuşalım; hepimiz zaman zaman yardıma ihtiyaç duyarız. Gündelik hayatın baskısı herkesi etkileyebilir, hatta en iyi anne-babalar bile mesele çocuk büyütmek olunca birazcık yardım almak isteyebilir.

Bu yüzden sizi Sims ailenizin hayatını cehenneme çevirmekten sakınmak için uzman bir aile danışmanı olan Doktor Downing'e başvurduk. Doktor kar amaçlı olmayan bir grubun *www.familycommcenter.org* adresli web sitesinde ihtiyacı olan insanlara karşılıksız olarak tavsiyelerde bulunuyor. Bize de aşkta, işte, çocuklar konusunda yani hayatta başarılı olmanın ipuçlarını vermek nezaketini gösterdi.

PC Gamer: Doktor, aşk acısı neden bu kadar büyük oluyor? Ve Sim'imi bu deneyime en iyi şekilde nasıl hazırlayabilirim?

Doktor Downing: Aşk bir kova gibidir. İnsan bu Aşk Süreci'ni oynarken iyi aşk deneyimlerine ait anılar yaratır ve bunları o kovaya doldurur. Ancak sorun şu ki kovamızın dibinde koca bir delik var ve onu sürekli yenilemez ve tazelemeye devam etmezsek er ya da geç bu kovada aşka ait hiçbir şey kalmaz.

PC Gamer: Peki haylaz çocukları nasıl yola getirebiliriz?

Doktor Downing: Çocuklara hem olumsuz hem de olumlu duygularını yansıtmaları için kabul edilebilir yollar öğretmek gerekir. Sözlü olarak ifade edilemeyen duygular şiddetlenme eğilimine girer. Sonuç genellikle kabul edilemez davranışlar olarak çıkar karşımıza. Örneğin kavga etmek, evden kaçmak, hırsızlık, hamile kalmak gibi.

PC Gamer: Sim'imimin işinden memnun olduğundan nasıl emin olabilirim?

Doktor Downing: Ondan gizli işaretler almayı öğrenmelisiniz, bu size anlam çıkarma yeteneği kazandırır. Bu durum adamınız işçi de olsa, patron da olsa geçerlidir. Birlikte çalıştığınız kişiler yaptığınız önemli ya da değerli şeylerden haberdar değilse ortaya çıkacak olan şey şudur: Yıkıcı, isyankar, doğru/yanlış etkileşimler yoluyla fark edilme çabası.

PC Gamer: Yani bu durum editörlerimiz arasındaki tuhaf ilişkiyi açıklıyor mu?

Doktor Downing: Birbirini kabul etmenin derecesi meslekten mesleğe ve insandan insana değişir. Ancak hiçbir şekilde hoşgörü ve pozitif etkileşim içermeyen meslekler için sonuç özeleştirinin azalması olur. Bunun kaçınılmaz sonu da tabii düşük verimlilik ve yüksek devamsızlıktır.

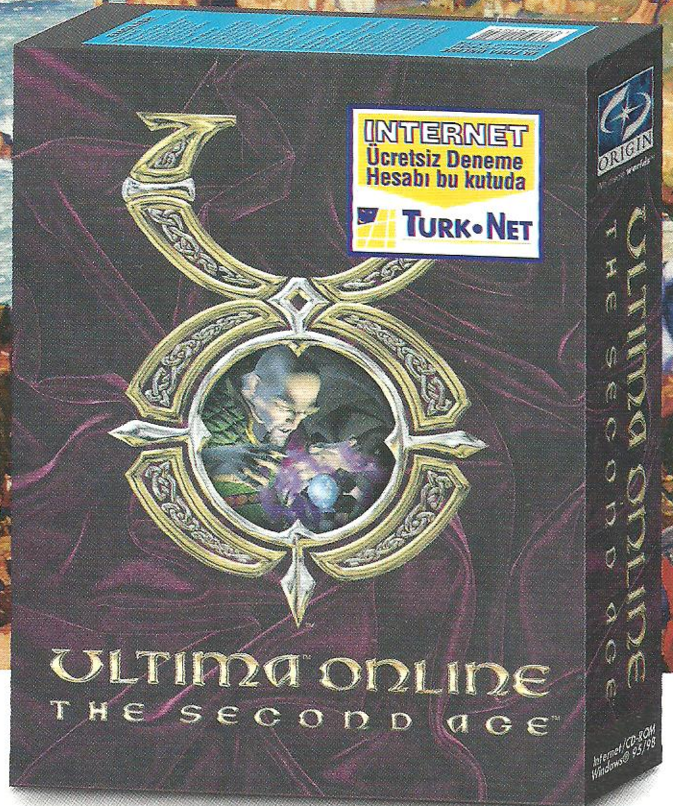
PC Gamer: Sağolun Doktor, Artık her şeyi daha iyi anlıyoruz.

kenan9593

ULTIMA™ ONLINE
THE SECOND AGE™

interaktif eğlencenin geleceği..

PC CD



ultima™ online: The Second Age™ yeni bir çeşit bilgisayar eğlencesi.. Internet bağlantısı yardımıyla girdiğiniz canlı bir oyun. Diğer oyunlar gibi kendi başınıza oynayamayacağınız bir oyun.. Ama zaten diğer oyunlar sizi binlerce gerçek oyuncunun bir araya geldiği bir yere götüremiyorlar.

İKİNCİ ÇAĞ: Ultima™Online gerçekten de yeni bir çağa giriyor; üzerinde bir seneden fazla çalışılan oyun şekli, geliştirilmiş sohbet olanakları, SYSTRAN Software tarafından sunulan gerçek zamanlı çeviriler, yeni yaratıklar, kentler ve yer şekilleri.

SINIRSIZ OLANAKLAR: Ultima™Online size kaderinizi belirlemek için emsali olmayan bir özgürlük sunuyor. Silah üretin, vahşi hayvanları eğitin, ev inşa edin, dükkan işletin, hazine avına çıkın, zindanları yağmalayın–tek sınırın hayal gücünüz olduğu gerçek role–playing.

BİNLERCE OYUNCU: Dünyanın her köşesinden, gece ve gündüz bağlanan, yarattıkları karakterler tamamen kendilerine özgü olan binlerce oyuncu.. Çok canlı bir oyuncu topluluğu, yüzlerce web sitesi, katılınabilecek yüzlerce lonca. Bizimle birlikte olmak ister misiniz?



ELECTRONIC ARTS™

TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ

Aral®
ARAL İTHALAT LTD.ŞTİ.
Tel: 0212 659 26 73

ANA DAĞITICI:

EKOL BİLGİSAYAR PROGRAMCILIK LTD.
Tel : 0 212 212 83 55 - 56
Fax : 0 212 212 83 53

What is The Matrix?

Bilgisayar oyunu sevenler sinemaya da düşkün olur genellikle... Hele de söz konusu olan bir oyuna konu olabilecek kadar hızlı bir bilim-kurgu, aksiyon filmiyse. Bir de işin içindeki hikayede "iyi niyetli" hacker'lar kötü kalpli ve korkunç yapay zekaya karşı savaşıyorsa o zaman bilgisayara ilgisi olan hiç kimse böyle bir filmi görmezden gelemez. Bu ay başımıza gelen şey buydu işte.

The Matrix (biz ona kısaca Matrix diyeceğiz) ülkemize geldiği gün biz de Adil Abi'yi işimiz gereği filme gitmek zorunda olduğumuza ikna edip sinemanın kapısına kadar uçarak gittik. Ancak orada filme hazırlık niteliğinde kısa bir aksiyon yaşamamız gerekti; bilet sorunu... Meğer ne çok merak eden varmış "What is the Matrix?" sorusunun cevabını. Kuyrukta beklerken bize sıra gelene kadar biletin biteceği duyumunu alınca önümüzdeki insanlardan birkaçına bu sorunun cevabını gerektiği şekilde vererek bilet konusundaki hassasiyetimizi ortaya koymuş olduk. Tabii bunlar çok önemli değil.


Hepimiz elimizden geleni yaptık ama Serpil kendini hala Trinity sanıyor. Yanındaki mi? Bizim Tuğbek canım, nam-ı diğer Neo.

Aslında tüm istediğim bu kısmı bitirip filmden sonrasını anlatmak ama biraz da sinema salonundaki manzarayı anlatmak istiyorum: Bekleme salonuna sağ salim ulaştığımızda orada ikinci bir kuyrukla karşılaştık. İlk başta bunun salona girmeye çalışan aceleci insanlar topluluğu olduğunu düşündük ama gerçek kısa sürede ortaya çıktı: Bilet alan herkes kendini patlamış mısır satılan büfede buluyormuş meğerse. Bunu tam çözemedim ama belki de o sinemada "Giriş ücretlidir. İlk patlamış mısır ücrete dahildir." türünden bir uygulama söz konusuydu, artık o kısmı bilemiyorum. Bildiğim şey koltuklarımıza ulaşana kadar tepeden tırnağa mısır ve yağ kokusuna maruz kaldığımız.

Peki ya filmden sonrası? Tabii yukardaki detaylara girince salondan çıktıktan sonra olanlar hakkında fazlaca bir şey söyleyecek yerim kalmadı. Ama Matrix'in PC Gamer tayfası üzerinde ciddi etkileri olduğunu, hayatın sanallığı ve bilgisayarın gerçekliği üzerine girdiğimiz felsefi sohbetlerin kimsenin canı yanmadan sona erdiğini ve tabii her zamanki gibi filmdeki karakterlerle özdeş davranma çabasına girerek kendine komik bir hava verenlerimizin de çıktığını bilmeniz yeterli.

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemelerinde iki önemli parça bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve oyundan gerçekten zevk alabilmek için ihtiyacınız olacak önerdiğimiz en az düzeydeki donanım konfigürasyonları. Yapımcı firmanın belirlediği minimum sistemle oyunu çalıştırdığınızda, pek de iyi çalışmayabilir. Bu yüzden her oyunu birçok farklı sistemde test ettik ki , size gerçekten ihtiyacınız olan daha gerçekçi bir bakış açısı getirebilelim.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK
Çok az oyun %90'ın üzerinde rating kazanabilir ve büyülü 100'e yaklaşabilenler ise çok daha azdır. %90'nın üzerinde puanladığımız her oyun doğuştan bir klasiktir. Hem içeriğinde, hem de tasarımında gerçekten değerli olan ve şüpheye düşmeden PC oyunlarıyla ilgili herkese önerebileceğimiz bir oyundur.

89%-80% MÜKEMMEL
Bunlar mükemmel oyunlar. Rakipleri karşısında önemli üstünlüklere sahip olmasa da, bu menzilin içinde sayı yapabilen her şey dikkatinize fazlasıyla değer. Ayrıca uzmanların kararlı bir şekilde seçtiği bazı başarılı test edilmiş oyunlar da bu bölgeye düşecektir. Piyasadaki en iyi 7.th Cavalry simulasyonu olabilir ama hepimiz Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemez.

79%-70% ÇOK İYİ
Bunlar belli bir türün hayranlarına önerdiğimiz oldukça iyi oyunlar oluyorlar. Yine de olası daha iyi oyunların olduğu hakkında rahatlıkla bahse girilebilir.

69%-60% İYİ
Akla yatkın, ortalamanın üstü oyun. Almaya değer ama büyük bir olasılıkla daha iyi bir rating almasını engelleyen birkaç önemli kusuru vardır.

59%-50% ORTA
Çok sıradan oyunlar. Tamamıyla değersiz değil ama paranızı harcamak için de iyi bir yol olduğu söylenemez.

49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA
Düşük kalite. Sadece birkaç, zayıf kurtarıcı özellik bir sonraki kategorinin boşluğuna düşmesini engelliyor.

39%-0% UMURSAMAYIN BİLE
Sadece berbat oyunlar. Aşağılara indikçe daha da kötüleşiyorlar. Vebayımış gibi bu oyunlardan kaçının ve de sizi uyarmadığımızı da söylemeyin!

AYIN OYUNU

Bu ay diğerlerinden çok daha büyük yeni bir ödülümüz var. Her ay benzerlerinin ötesine geçen bir oyunu geniş şekilde ele alıp onu "Ayın Oyunu" olarak onurlandıracağız. Ve ilk kazanımız...



SYSTEM SHOCK 2



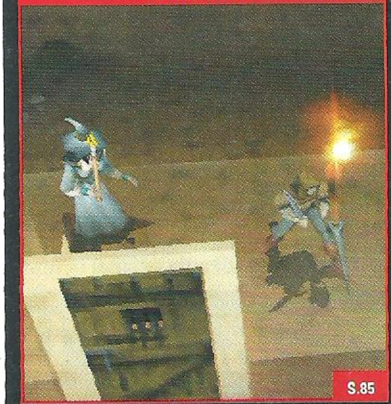
S.72

EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Her ay %88 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG* Editör' ün Seçimi logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.

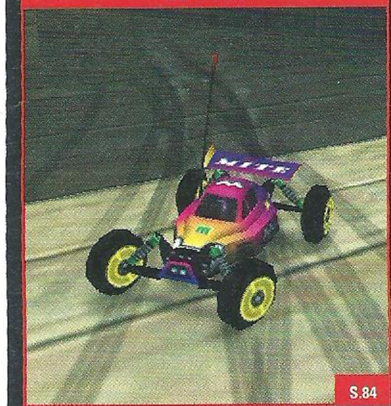


DARKSTONE



S.85

RE-VOLT



S.84

System Shock 2



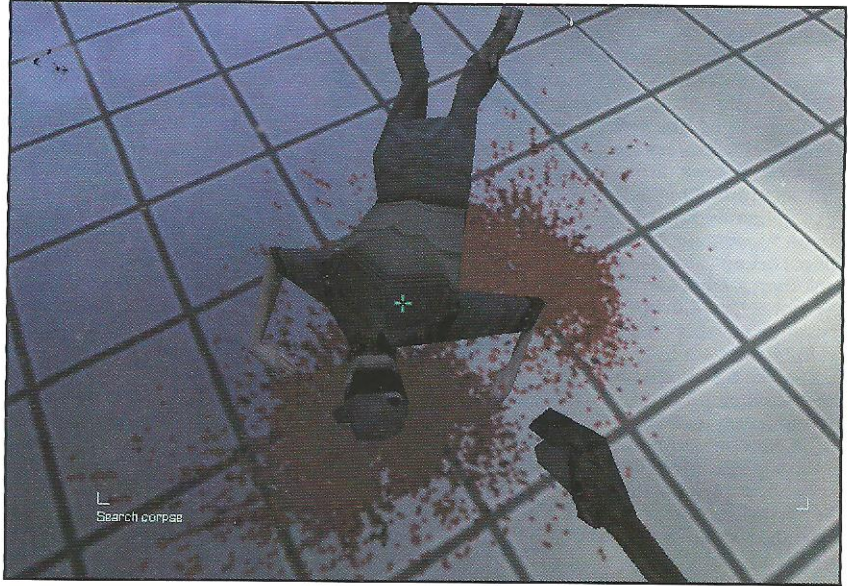
TÜRÜ: Roleplaying **ÜRETİCİ:** Looking Glass Studios, Irrational Games **YAYINCI:** Electronic Arts/Looking Glass Studios, (800) 245-4525, www.ea.com **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 8x CD-ROM sürücüsü, D3D uyumlu 3D hızlandırıcı kart, DirectX uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64MB RAM, 16x CD-ROM sürücüsü, Voodoo3 kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Half-Life'tan daha zevkli! _The Blair Witch Project_'ten daha korkunç! PC'nin en iyi oyunlarından birinin devamı da en az eskisi kadar muhteşem. Korkmaya hazırlanın!

Oyun endüstrisinin en büyük tradejilerinden biri, bir geliştiricinin büyük bir risk alarak özgün ve yeniliklerle dolu bir oyun hazırlaması sonra da bu oyunun doğru dürüst satamaması şeklinde yaşanır. 1994'te çıkan *System Shock*'ta da aynen böyle olmuştu. Oyun basınının hemen tümünden çok olumlu eleştiriler toplamış (hatta bizden de 96 gibi çok yüksek bir puan almış), oyunu oynayanların da en çok sevdikleri oyunlar listelerinde anında en tepeye oturmuştu. Ne yazık ki oyunu oynayanların sayısı çok azdı, aslına bakarsanız o kadar azdı ki oyunun devamının yapılması bile bir mucize gibi.

Yine de *System Shock 2*'nin çıkacağını duyduğumda hissettiğim heyecana biraz şüphe de karışmıştı. Sonuçta ilk oyun benim kalbimde hala önemli yer tutar. Bu yüzden de orijinal oyunun yapımcısı Warren Spector'ın yokluğunda Looking Glass'ın oyunun hakkını verip veremeyeceğini merak ediyordum. Neyse ki korkularım tamamen yersizmiş. Baştan aşağı her şeyiyle *System Shock 2,* kesinlikle ve kesinlikle şu ana kadar oynadığım en korkutucu ve heyecanlı oyun. *Von Braun* gemisinde gerçekten çok kötü şeylerin döndüğüne hiç şüphe yok ve bu korku atmosferi oyunun grafikleriyle, hikayenin akışıyla ve inanılmaz ses efektleriyle çok güzel bir şekilde aktarılıyor. Son derece çekici olan içerik gerçekten ustaca sunuluyor ve sonuçta da bu senenin en başarılı yapımlarından biri ortaya çıkıyor.

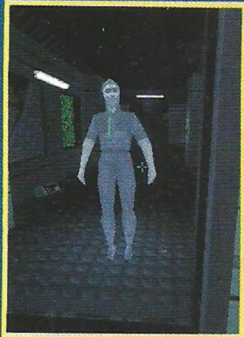
İlk *System Shock*'ta yapay zeka programı SHODAN'ın Citadel adlı uzay istasyonunu ele geçirişini izlememizden bu yana yaklaşık 40 sene geçmiş. SHODAN kendisini bir tanrı gibi görüyor ve Dünya'nın kendisine miras kalacağını düşünüyordu. Bu çılgınlığının sonuçları da çok ağır oldu; Citadel'deki herkes ya katledildi ya da SHODAN'ın sadistçe planlarını uygulayan cyborg'lara dönüştürüldü. Neyse ki kurtulmayı beceren bir hacker, SHODAN'ın sonunu



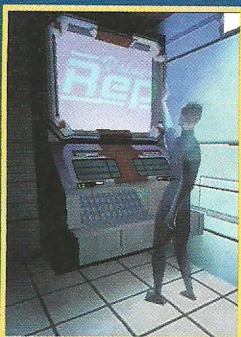
The Many'ye direnenlerin sonu hiç de iyi olmuyor. Bu cesedin üstünü aramanız mümkün.

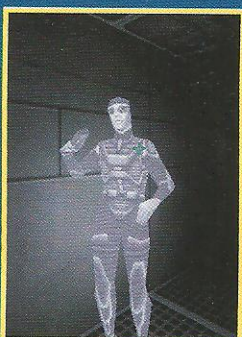
VON BRAUN'UN HAYALETLERİ

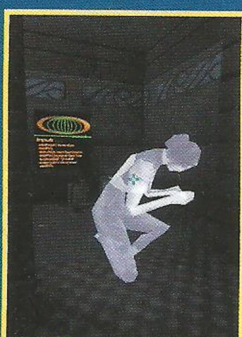
System Shock 2'de hayaletlerin bulunması çok ürkütücü bir atmosfer yaratıyor. *Von Braun*'un her köşesindeki dehşet havasını biraz daha artırmalarını bir yana bırakın, oyunun hikayesine de katkıda bulunuyorlar. Eğer ödünüz kopmaz ve biraz takılıp onları izleyecek olursanız, gemide olup bitenler hakkında daha fazla şey öğrenebilir hatta bazı ipuçları bile elde edebilirsiniz.

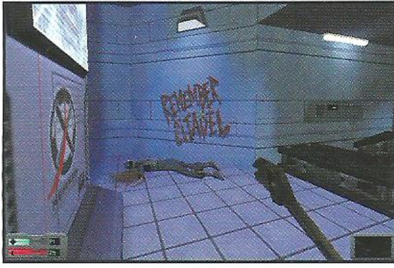




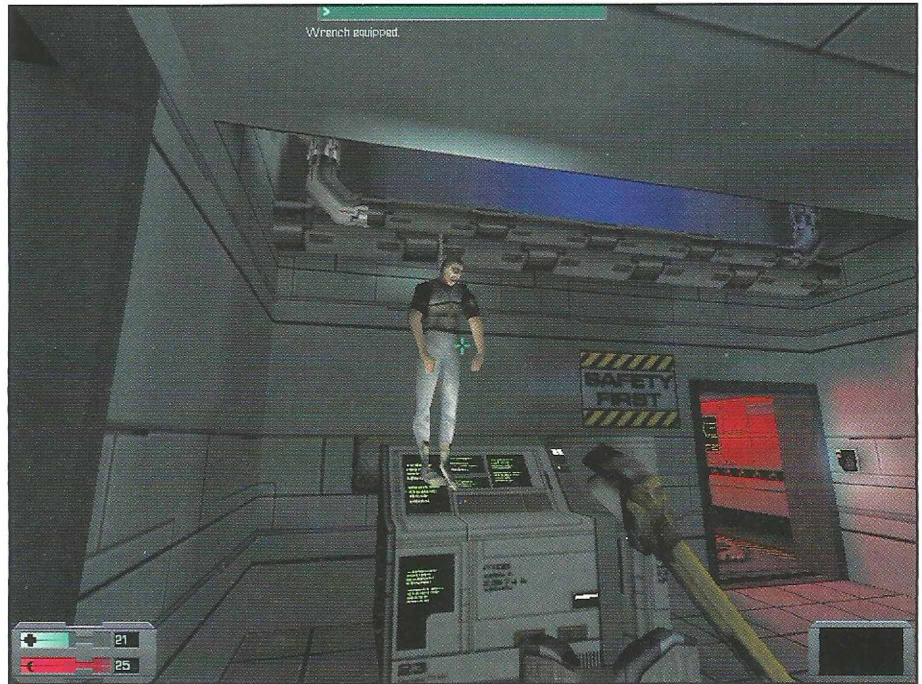








Oyunun başlarında, ilk *System Shock*'un hikayesinden anımsayacağınız bazı "tanıdık yüzlerle" karşılaşabileceğiniz mesajı veriliyor.



System Shock 2'nin güzel özelliklerinden biri de Von Braun'da yaşanan dehşet anlarının çok iyi aktarılması. Sanırız bu adam kendisi için tek bir çözüm yolu bulabilmiş.

getirmişti.

SHODAN olayından sonra Citadel'i kuran şirket olan TriOptimum zor günler geçirmiş, ancak çalışanlarından biri (Marie Delacroix) ışık hızında yolculuk yapmanın yolunu keşfedince ikinci bir şans elde etmiş. 2114 yılında ise ışıktan hızlı gidebilen Von Braun gemisi, *UNN Rickenbacker* adlı askeri geminin eşliğinde ilk seferine çıkmış.

Ne yazık ki askerlerle siviller hala anlaşamıyorlar (sanırım bu hiç değişmeyecek) ve uzayın derinliklerindeki yolculuk dördüncü ayına ulaştığı zaman iki grup arasında gerilimli bir hava doğuyor. Durum tam çözümleneceği sırada Tau Ceti 5 adlı gezegenin yüzeyinden bir sinyal alınıyor. Askerler ve bilim adamlarından kurulu bir ekip gezegene gidip araştırma yapmak ve belki de uzaylılarla ilk kez karşılaşmak üzere gemiden ayrılıyorlar. Bundan sonrası için ise "işler gerçekten çok ters gidiyor" demek bile hafif kalır.

Bana göre, baştan sona her şeyiyle System Shock 2, kesinlikle ve kesinlikle şu ana kadar ki en korkutucu ve heyecanlı oyun.

System Shock 2'nin en başında hafızanızı kaybetmiş ve kim olduğunuzu, gemide neler olduğunu bilmez bir halde uyanıyorsunuz. *Von Braun* artık bir hayalet gemi; her tarafta cesetler, duvarlarda ve yerlerde kan izleri, kopmuş kollar, bacaklar, kafalar... *Von Braun*'un ana bilgisayarı XERXES, insanları yiyerek büyüyen The Many adlı bir uzaylı kuvveti tarafından ele geçirilmiş. The Many ile birleşmiş insanlar olan hibridler, XERXES'in komutları doğrultusunda gemide devriye geziyor ve ilk geçişlerinde gözden kaçırdıkları insanları arıyorlar. Hayati fonksiyonlarınızın geçici olarak durduğu zaman içinde üzerinize birçok özel iş yapabilmenizi sağlayan sibernetik parçalar takılmış (bunları oyun ilerledikçe upgrade edebiliyorsunuz). Mesela bilinmeyen nesneleri incelemek, güvenlik sistemlerini hack etmek ve uzaylıların silahlarını kullanmak gibi. Böylece en başta silah olarak yalnızca bir İngiliz anahtarıyla ve gizemli doktor Janice Polito'nun yol göstermesiyle oyuna başlıyor, *Von Braun*'da olup bitenlerin üzerindeki esrar perdesini aralamaya ve bu sırada hibridlerden ve de geminin güvenlik kameralarından kaçmaya çalışıyorsunuz.



Arayüz çok başarılı. Eşyalarınızı mouse ile rahatlıkla düzenleyebilir, oradan alıp oraya bırakabilir, haritaya ise tek bir tuşa basarak erişebilirsiniz.

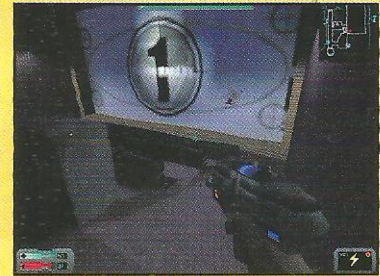
System Shock 2, teknik olarak aynen ilki gibi bir roleplaying oyunu; ama gerçekte sadece bir RPG'den çok daha fazlası. Macera türü bilmeceleri çözmek zorunda kalıyorsunuz ve savaş da bir RPG'den çok bir first-person oyununa benziyor. Oyunun başında ordunun üç ana kolundan birini seçiyorsunuz; piyade, deniz subayı ya da OSA ajanı. Bundan sonra alıştırma kısmına geçiyor ve karakterinizin özelliklerini görüyorsunuz. Alıştırmaları geçtikten sonra da *UNN Rickenbacker*'a yollanıyorsunuz.

Oyun ilerledikçe Cyber Module'leri dikkatli bir şekilde kullanarak ve çevreden silahlar, zırhlar toplayarak karakterinizi geliştiriyorsunuz. Ancak birçok roleplaying oyunundan farklı olarak ka-

BOŞ ZAMANINIZDA...



Bilgisayarlar, canavarlar ya da doğaüstü güçleri olan maymunlar tarafından ödünüzün patlatılmadığı zamanlarda alış verişe çıkıp kendinize bir şeyler alın...



...ya da daha iyisi bir film seyredin. Boş koltuk bulmakta hiç zorlanmayacaksınız!

rakterinizi "tavana vurdurmak" gibi birşey olmayacak. Bunun yerine çok zor bazı kararlar vermek ve iki ya da üç alanda yoğunlaşmak zorunda kalacaksınız. Eğer yanlış bir seçim yaparsanız ileride başınıza umulmadık işler açılabilir.

Hikaye, ölülerin üzerinden topladığınız ses kayıtları sayesinde harika bir şekilde anlatılıyor (hikaye hakkında daha fazla şey söylemeyi gerçekten çok isterdim; ama bozmak istemeyeceğim birçok sürpriz var). Seslendirmeler son kalite ve oyunun akışı içerisinde karakterler resmen gerçek insanlar haline geliyorlar; *Von Braun*'un son günleri hakkında birçok dramatik sahneye tanık oluyorsunuz. Dahası, oraya buraya rastgele dağılmış ses kayıtları var ve bunlardan bazıları sadece öldürülen birinin çığlıkları ya da yaklaşan bir orduya karşı son bir direniş gösteren umutsuz bir takım elemanının sesleri... Bu ufak tefek ayrıntıların etkisi hem anlık hem de uzun süreli olabiliyor, bu korkunç gerçeklik sizi her yönüyle tamamiyle sarıyor.

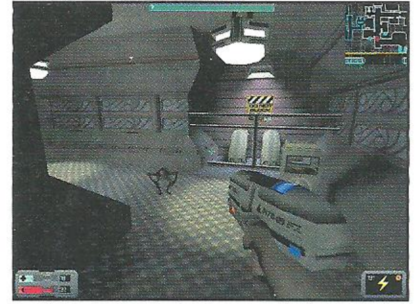
Hayaletlerin eklenmesi de hikayeye ve korku atmosferine katkıda bulunmuş. Bu görüntüler beklenmedik anlarda belirip kayboluyorlar ve ister bir barda dikilsinler, ister zamansız ölümlerinin nasıl olduğunu göstersinler, çok akıllıca ve ürkütücü bir düşünce.

Dark Engine adlı motorun (Looking Glass'in *Thief: The Dark Project* oyununda da kullanılan motor) oldukça değiştirilmiş bir versiyonunu kullanan *System Shock 2*'nin grafikleri, oyunun atmosferini çok iyi yansıtıyor. Ufak tefek aksaklıklar yok değil, mesela silahlarda ateş ederken bir ışık çıkması gerçekten iyi olurdu ya da patlamalar şimdikinden daha iyi yapılabilirdi; ancak oyun genel olarak 3D meraklılarını hayal kırıklığına uğratmayacak.



Hmm, galiba birileri maymunlar üzerinde bazı deneyler yapmış. Acaba neyin peşindeler?

Görsel mükemmelliğe ek olarak ses efektleri de muhteşem. Bir gemide duyabileceğiniz her ses var; buhar sızıntıları ve son teknoloji ürünü kapıların açılıp kapanma sesleri gibi... Gemidekiler için önceden kaydedilmiş anonslarla (mesela kaç alış veriş günü kaldığı gibi) korkutmak amacıyla doğrudan oyuncuya yönelmiş laflar arasında gidip gelen XERXES'in sesi inanılmaz derecede ürkütücü. Sibernetik çarkların dönme seslerinin yanı sıra çelik zeminde ayak sesleri de duyulabiliyor. Hatta Hybrid'lerden bazıları yakında olduğunuz zaman size sesleniyorlar ve kaçıp saklanmanızı söylüyorlar. Ancak bu seslerin en korkuncu SHODAN'ın kendisinden geliyor. Sesinde çok aşağılayıcı bir ton var ve normal bir kadın sesi, metalik bir ses ve bu ikisinin bozuk bir karışımı (hatta bunda çocuk sesleri ve başka garip sesler de duyuluyor) arasında gidip geliyor. İstenilen etki, yani umutsuz bir şekilde kafayı yemiş bir bilgisayar etkisi, çok başarılı bir şekilde verilmiş.



Ah, tabii ya! Bunların bir de doğaüstü güçleri vardı! Böyle bir şeyi nasıl olur da unuturum!

Bu alanlar insanların normalde dinlendikleri, alışveriş yaptıkları ve rahatladıkları yerler. Şimdi ise bu insanların hepsi katledilmiş ve siz de yalnızsınız. Hem de çok yalnız...

Oyunun atmosferinde son noktayı da *Von Braun*'un kendisi koyuyor. Bölüm tasarımları harika ve uzayın derinliklerinde boş gibi gemide yalnız kalmanın neye benzeyeceği çok güzel anlatılıyor. Kargo ve makine dairesi gibi alışılmış mekanların yanı sıra jimnastik salonu, alış veriş merkezi ve sinema gibi korkunç derecede "normal" denebilecek yerler de var. Bu alanlar insanların normalde dinlendikleri, alış veriş yaptıkları ve rahatladıkları yerler. Şimdi ise bu insanların hepsi katledilmiş ve siz de yalnızsınız. Hem de çok yalnız...

SYSTEM SHOCK'A GERİ DÖNÜŞ

System Shock 1994 yılında *PC Gamer* ile tanıştığında çok umutluyduk. Sonuçta bize *Ultima Underworld*'ü kazandıran ekip tarafından hazırlanmıştı, zaten beklentilerimizi de boşa çıkarmadı. %96'lık bir puan (birbuçuk sene sonra *Civilization II* çıkana kadar dergimizin verdiği en yüksek puan buydu) almıştı ve en son Tüm Zamanların En İyi 50 Oyunu listemizde de altıncı sıradaydı. 5 senelik bir oyun için hiç de fena değil... Orijinal incelemeden aldığımız şu cümleler olayı özetliyor:

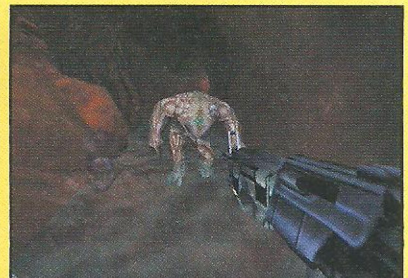
"*System Shock* müthiş! Şimdiye dek içine girdiğim en sürükleyici dünya. Looking Glass'ın Origin için hazırladığı son oyunlardan beri (*Ultima Underworld I* ve *II*) bir oyuna kendimi bu denli kaptırmamıştım, olayların bu kadar içinde yer almamıştım."



NEYMİŞ ŞU THE MANY?



Yolculuğunuzun sonlarına doğru The Many olarak bilinen biyolojik/mekanik bir varlığın içinde ilerliyorsunuz...



...ve burada sık sık şu Rumbler gibi yamuk yumuk yaratıklarla karşılaşıyorsunuz. Kaçmaaa!

BOZMAK VE TAMİR ETMEK

System Shock 2'de başarılı olmak istiyorsanız, XERXES ve yaratıklarından kaçarken aynı zamanda ustalaşmanız gereken iki yetenek daha var: Bozmak ve onarmak. Bozma yeteneğiniz sayesinde kilitli kutuları açabiliyor ve güvenlik sistemlerini etkisiz hale getirebiliyorsunuz. Tamir edebilme özelliğiniz de silahlarınız bozulduğu zaman işe yarıyor. Bu iki özellikten birinde başarısız olursanız kötü sonuçlarla karşılaşabilirsiniz: Silahlarınız onarılmayacak bir şekilde bozulabilir, güvenlik sistemine yakalanabilirsiniz ya da bubi tuzaklı kutuları patlatabilirsiniz.

Bir şeyi bozmayı ya da tamir etmeyi başarabilmek için üç kareyi aynı hizaya getirmelisiniz. Yeşiller güvenli, kırmızılar ise tehlikeli kareler olarak belirlenmiş (bunlardan ne pahasına olursa olsun kaçınmanız lazım). Başarılı olup olmayacağınız karakterinizin yetenekleriyle belirleniyor; ayrıca bu işi becermek için gerekli yazılımın karakterinize yüklü olup olmaması da önemli bir faktör.


İlginizi çekecek alet edavatların bir kısmı kırmızı bir ışıkla işaretlenmiş kilitli sandıkların içinde bulunabiliyor. Eğer yeteri kadar yeteneğiniz varsa bunları parçalayın.


Başarılı olabilecek parçalama yöntemleri ekranın solundaki bir kutuda listeleniyor. Sadece bunları uyguladığınızda başarma şansınız var....

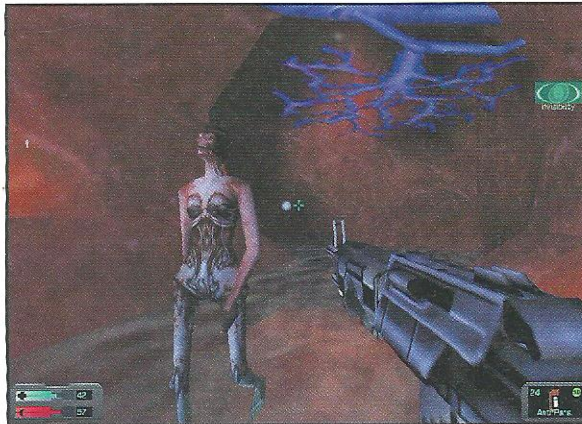

....aksi takdirde sandığı içindekilerle birlikte imha edersiniz doğal olarak bir işinize yaramazlar. Ortaya çıkacak patlama aynı zamanda sağlığınızı da etkileyeceğinden dikkatli olun.

Dark Engine'in başka bir iyiliği de kullandığı gelişmiş yapay zeka. Aynen *Thief*'teki etrafta dolaşan muhafızlar ve kötü adamlar gibi *System Shock 2*'deki düşmanlar da sürekli olarak çevreyi kolaçan ediyor, odalara girip çıkıyor ve canlı kalanları arıyorlar. Seslerin çok iyi hazırlanmış olması dolayısıyla da bütün bunları yaptıklarını duyabiliyorsunuz, bu gerçekten çok ürkütücü. Buna rağmen oyunun yapay zekası kusursuz değil, düşmanlar zaman zaman aptalca hareket edebiliyorlar; ama çok seyrek olarak...

Tabii bu kadar karmaşık bir oyunun arayüzü başarısız olsaydı hiçbir işe yaramazdı. Neyse ki *System Shock 2*'ninki çok hızlı, temiz ve kullanımı kolay. Silahlarınızı klavyeden sayı tuşlarıyla değiştirebiliyor, inventory için ise TAB tuşunu kullanıyorsunuz, sonrası zaten mouse ile hallediliyor. Ayrıca silahları doldurmanızı ve çeşitli eşyaları (mesela sağlık paketleri) hızlı bir şekilde kullanmanızı sağlayan kısayol tuşları da mevcut tabii.

Bütün bu inanılmaz özelliklerinin yanı sıra *System Shock 2*'nin de bazı sorunları var. En başta bölümlerin yüklenmesi seneler sürüyor. Oyunda Quantum Bio-Reconstruction Machine denen aletlerin (bunlar oyunda kaydetme noktaları oluşturuyor ve bölümü tekrar yüklemenize gerek kalmıyor) kullanılması ve bölümlerin aşırı büyük oluşu nedeniyle bu yükleme süreleri belki görmezden gelinebilir. Bir bölüm yüklendiği zaman rahatlıkla üç beş saatinizi alıyor. Yine de birçok oyuncu (ben de dahil) son zamanlarda çıkan oyunlardaki uzun yükleme sürelerinden bıkmış durumda... Programcılar buna biraz daha dikkat etseler iyi olur.


Doğaüstü güçlerinizi küçümsemeyin. Standart silahlar kadar şık ya da gürültülü olmayabilirler; ama işe yarıyorlar.


Bu bayan yolunu kaybetmiş gibi görünüyor. Yardım etsek mi? Galiba etmesek daha iyi...

System Shock 2, aynı zamanda tam bir sistem canavarı. Önerdiğimiz özelliklere sahip bir sistemde bile zaman zaman kesiklikler olabiliyor. Eğer önerilenin altında bir bilgisayarınız varsa performansta ciddi bir düşüş göreceksiniz.

Son olarak, *System Shock 2* en tecrübeli oyunculara bile ter döktürecek derecede zorlaşabilen bir oyun. Oyun aslında bütünüyle zorlu; ancak özellikle ilerideki bölümler neredeyse imkansızlaşıyor. Bu bir sorun olarak görülmeyebilir; fakat yeni başlayan oyuncuların akıllarında bulundurmaları gereken bir şey.

Aynen kendisinden önceki oyun gibi *System Shock 2* de çok özgün ve ürpertici bir oyun. Oyunda bir kapıya gelip içeri girmekten resmen çekindiğim yerler oldu, içeride beni bekleyen dehşetten korktum. Bence insanda bu tür duygular uyandırabilmek, her bilgisayar oyununun becerebileceği bir şey değil. *System Shock 2* ise bu işi çok ustaca yapıyor. Dergimizin ilk Ayın Oyunu ödülünün, orijinal *PC Gamer*'ın ilk sayılarının çıktığı günlere uzanan eski bir klasiğin devamı olan bu oyuna verilmesi çok uygun. Böyle şans insanın eline pek geçmez, bu nedenle kendinize bir iyilik yapın ve *System Shock* trenini bu kez kaçırmayın.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%95

ARTILAR: İnanılmaz derecede ayrıntılı hikaye; harika atmosfer; ürkütücü oynanış tarzı.

EKSİLER: Uzun yükleme süreleri; oyunun zaman zaman çok zorlaşması; yüksek sistem gereksinimleri.

SONUÇ: Şu ana dek oynadığımız en sürükleyici, en çok bağımlılık yaratan ve en eğlenceli oyunlardan biri.

Gulf War

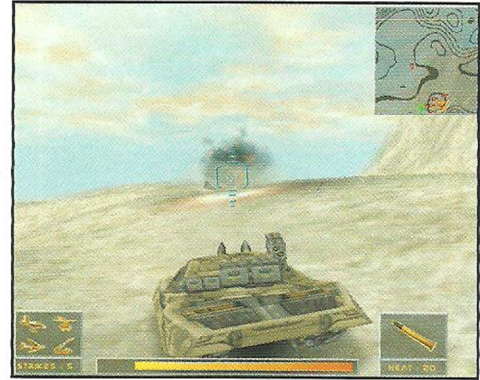
TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** 3DO **YAYINCI:** 3DO, (800) 336-3506, *www.3do.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, 16MB RAM, 150MB hard disk alanı, 4x CD-ROM sürücüsü **ÖNERİLEN:** Pentium II 200, 32MB RAM, 3dfx hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri bağlantı; Modem; IPX; TCP/IP; Mplayer ve HEAT üzerinde Internet oyunu; Maksimum oyuncu sayısı: 8

Saddam Körfez Savaşı'ndan kurtulduğunu mu sanıyor? Oysa 3DO'nun ve binlerce PC oyuncusunun intikam planları yaptığının farkında bile değil!

Birkaç ay önce *Recoil* adlı eli yüzü düzgün bir 3D oyunla karşılaşmıştık, bu oyun şaşırtıcı derecede zevkliydi. Aksiyon oyunlarında "scooter-shooter" lafı ile tanımlanabilecek mini türün ortaya çıkmasında öncülük etmişti. Bu oyunlar hızlı, kıvrak ve ateş gücü son derece yüksek bir aracın direksiyonuna geçtiğiniz arcade tarzı savaş oyunlarıdır. Basitliğine ve arcade sınırları içinde kalmasına rağmen *Recoil*'a 80 gibi yüksek bir puan vermeyi uygun görmüştük.

Bu scooter-shooter'lardan daha çok göreceğiz galiba; sıradaki oyunumuz 3DO'dan *Gulf War: Operation Desert Hammer.* Oyuna başladığınız andan itibaren bir simulasyonla karşı karşıya olmadığınızı anlıyorsunuz. Açılıştaki filmde size "deli bir adamın" Orta Doğu'nun üzerine çökerttiği kara bulutları anlatan bir hikaye sunuluyor. Çöl Fırtınası Operasyonu'nun "yarım bırakılmış" bir operasyon olduğu, diktatörün bu sefer çizmeyi aştığı ve bu işin "kökten bir şekilde çözülmesi" gerektiği anlatılıyor. Bize uyar!

Bu seferki ölüm aracımız, ateş gücü son derece yüksek olan M12 Hammer adlı bir tank. Bu tankın bazı ilginç özellikleri de var, en önemlisi de OASIS (Operation Armor Stabilization and Integration System) denen ve diğer bir deyişle aracımızın kendi kendini tamir etmesini sağlayan sistem. OASIS sistemini kullanan Hammer, savaş alanında aldığı hasarları otomatik olarak giderebilme yeteneğine sahip.



3dfx desteği sayesinde M12 Hammer'ın çevreye verdiği zarar daha da etkileyici bir şekilde gözüküyor. Oyundaki yerşekili ve araç çizimleri oldukça iyi.

Gülmeye hazır mısınız? Sisteme OASIS (yani vaha) denmesinin nedeni, bu yenilenme sisteminin büyük su kütlelerinin içinde tutulması zorunluluğu. Oyunda bunun nedeni olarak da sistemin "çok ısınması" gösteriliyor. Sonuçta Hammer'ınızı su birikintilerine götürüp beklediğinizde zırhlı gövdeniz yenileniyor ve hasarlar gideriliyor. Tepkinizi tahmin edebiliyoruz; ama çok fazla soru sormayın. Yalnızca eğlenmenize bakın; çünkü bu oyun gerçekten çok zevkli olabiliyor.

Hammer, görüntüsünden pek anlaşılmasa da tek kelimeyle bir savaş makinesi. Tasarımı ise *Recoil*'daki araçla neredeyse birebir paralellik gösteriyor, mouse ile namlunuzu gövdeden ayrı bir şekilde hareket ettirebiliyorsunuz. HEAT füzeleri ve hava saldırıları gibi özel saldırılar da tahrip gücünüzü artırıyor. Oyundaki ufak tefek ayrıntılar, birçok oyuncunun yüzüne bir gülümseme getirecek cinsten... Benim en sevdiğim özellik, bir kamyon konvoyuna tek bir HEAT füzesi atıp arka arkaya patlamalarını izlemek. Tam bir ölüm zinciri...



İster inanın ister inanmayın, oyunun en önemli anlarından biri bu: Hasar gören zırhınızı yenilemek için su birikintilerinde oturup beklemek! Evet, belki aptalca; ama zevkli...

Yine de *Gulf War* ile *Recoil* arasında bir seçim yapmam gerekse *Recoil* galip gelirdi. *Gulf War*'da düşmanın yapay zekası pek de parlak değil. Düşman tanklarının yalnızca bir taktiği var, o da namlunuza ateş etmek. *Recoil*'daki gibi düşmanla saklambaç oynamanız pek mümkün değil. Görevlerden bazıları da çok kötü bir şekilde kurulmuş. Eğer arkalarındaysanız makineli tüfek yuvaları sizi vuramıyor, mesela bir keresinde o sırada durduğum yerden hiçbiri beni vuramadığı için bir sürü makineli yuvasını darmaduman ettim. Üstelik yarım daire şeklinde dizilmiş oldukları halde...

Böyle anlamsız şeylerle uğraşmak oyunun zevkini biraz azaltıyor. Binaları yok ederseniz cephane ve özel silahlar bulabiliyorsunuz; ancak bunu yapıp bütün o eşyaları toplamak için bütün haritayı dümdüz etmek zorunda kalışınız da bir süre sonra insanın canını sıkıyor.

Multiplayer modu yalnızca DeathMatch ile sınırlanmış, frag limit ve time limit de evsahibi tarafından belirleniyor. Bu oyun için bu kadarı yeterli olabilir; fakat aksiyon oyunlarında yalnızca DeathMatch'in yeterli olmayacağı zamanlara hızla yaklaştığımızı da unutmamak lazım. Takım oyunu ya da Capture the Flag neden konmamış?

Bütün bu aksaklıklara rağmen *Recoil*'ın ve genel olarak shoot-'em-up türünün hayranları için *Gulf War* doğru bir seçim sayılabilir. Çok büyük bir olay değil; ama işini iyi yapan sağlam bir shoot-'em-up.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%68

ARTILAR: Eğlenceli çatışmalar; 3dfx destekli düşmanlar ve manzaralar.

EKSİLER: Etraf bazen sıkıcı olabiliyor; yapay zeka iyi değil; multiplayer da ilginizi pek çekmeyecek.

SONUÇ: İçinizdeki "az ciddi" oyunculara yönelik eğlenceli bir tank oyunu.

Rites of War

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Dreamforge **YAYINCI:** SSI, (800) 601-7529, *www.ritesofwar.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 64MB RAM, 200MB hard disk alanı, 8x CD-ROM sürücüsü **ÖNERİLEN:** Pentium II 233 **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** DirectPlay uyumlu donanımla LAN oyunu; www.mplayer.com'da ücretsiz Internet oyunu; Maksimum oyuncu sayısı: 4

Warhammer 40,000 doğrudan Panzer General evrenine dalmış; sonuç ise hem iyi, hem de kanlı!..

Oasaüstü Warhammer 40,000 oyunları, bu derginin doğuşundan uzun zaman önce çok popülerdi ve hala da bu oyunu oynamaya ısrarla devam eden sadık hayranlarını bulmak mümkündür. SSI'ın bu oyunu sıraya dayalı strateji türünde PC'ye aktarması da oldukça ses getirmiş; ancak "bestseller" olacak düzeye erişememişti. Sanırım savaş oyunlarından hoşlanan birçok insan, fantazi oyunlarına burun kıvırıyor ya da tam tersi...

Warhammer 40,000: Rites of War bütün bunları değiştirebilir. Sonuçta bundan bir önceki oyun hiç de fena satmamıştı. Bu oyun SSI'ın ilk Panzer General oyununun Tolkien tarzı bir değişikliğe uğratılmış *Fantasy General* oyunundan başkası değildi. Stuka'lar yerine ejderhalar, piyadeler yerine okçular kullanılan bu oyun, birkaç sene önce kendine oldukça fazla hayran edinmişti.

Rites of War, oyuncuların yeni *Panzer General* motorunu henüz *Panzer General III: Assault* çıkmadan görebilmelerini sağlıyor. Burada güzelce hazırlanmış haritalar, ayrıntılı üç boyutlu birimler ve arayüzde birkaç iyileştirme hemen göze çarpıyor. Ancak ilk bakışta değişik gibi görünen bu özelliklerin ve bir sürü yeni birimin dışında temelde *Panzer General* ile aynı ve o oyuna alışık olanlar kendilerini çok rahat hissedecekler.

Meraklıları için oyunun konusunu kısaca anlatalım: Yarı insan olan Eldar'lar (bir zamanlar bütün galaksiye hakim olan bu ırkın nesli tükenmek üzere), geçmişlerinden gelen kutsal emanetleri aramak üzere Davinuus adlı gezegene gidiyorlar. Amaçları barışçı olsa da ilk keşifleri sırasında insanların kurduğu Imperium'un devriyelerinden birine rastlıyorlar ve savaş patlak veriyor. Bu ilk karşılaşma, alıştırma senaryosunun konusunu oluşturuyor.

Bir seferlik stratejilerinizi akıllıca kullanın, iyi bir zamanlamayla etkilerini artırabilirsiniz.

Birimleri satın alma, donatma ve çalıştırma işleri Glory puanları ile yürütülüyor; bunlar aynen Panzer General oyunlarındaki "prestij puanları" gibi. Birimler tecrübe kazandıkça güçleri artıyor, bu yüzden stratejilerinizden biri de basit, yeşil birimlerinizi geliştirip güçlü hale getirmek. Her savaşta yine belli amaçlara ulaşmaya çalışıyorsunuz (son çare olarak haritadaki bütün düşmanları silmek dışında); ama neyse ki *Panzer General* savaşlarını çok gergin bir hale getiren zaman kısıtlaması burada yok. Bunun yerine uzun süreli stratejiler geliştirmek için 40 sıralık bir hakkınız var ya da isterseniz yıpratma savaşı taktikleri de uygulayabilirsiniz.

Birimlerin klasik saldırı/savunma/hareket/moral istatistiklerinin yanı sıra düşmanı zavallı korkaklara dönüştüren ya da üzerlerine kurşun yağdıran güçlü "Psyker" birimleri de kullanabiliyorsunuz. Küçük miktarlarda Glory puanı karşılığında bir seferlik özel taktikler (masaüstü oyunlardaki strateji kartları gibi) satın alabilir ve bunları bir senaryo boyunca bir kere kullanabilirsiniz. Akıllıca kullandığınız takdirde dengeler sizin lehinize değişebilir. Daha pahalı stratejiler almanız da mümkün, bunlar bütün bir senaryo boyunca etkin kalabiliyor. Her iki türden de istediğiniz kadar alabilirsiniz; ama bir sonraki senaryoya taşımanız olası değil; kullanmazsanız harcamış olursunuz.



Başarılı bir 3D modelleme ile birimler adeta canlı gibi. *Rites of War,* yakında çıkacak *Panzer General 3*'ün nasıl görüneceğinin ipuçlarını şimdiden veriyor.

Oyunda 8 tane ayrı senaryo (üç kısımlı mini senaryolar da dahil) var ve bunlar hem tek kişilik, hem de multiplayer oynamak için uygun. Özelleştirilmiş ordularınızı ve senaryolarınızı saklayabiliyorsunuz; ayrıca multiplayer oyunlarda da görevin birçok parametresini değiştirmeniz mümkün (cinayetler, kuşatmalar, kurtarma operasyonları, eşya çalma, stratejik saldırılar vs). Bu sayede mevcut haritalardaki çizimleri değiştirmeniz mümkün olmasa bile oyunun tekrar oynanabilme değeri oldukça yüksek.

Ancak oyunun kalbi, tek kişi için hazırlanmış olan 24 görevlik büyük senaryo. Bence çok yoğun ve sürükleyici bir oyun, *Fantasy General*'daki büyük senaryo için de aynı şeyleri hissetmiştim. Ancak ne yazık ki SSI, *Fantasy General*'da herkesin nefret ettiği bir özelliği bu oyunda da kullanmış; tam senaryoya alışmaya başlamışken (6-7 görev sonra) oyun birdenbire öyle bir zorlaşıyor ki (hem de en kolay zorluk seviyesinde bile!) o zamana kadar oynadığınız bütün görevler çocuk oyuncağı gibi kalıyor. Evet, sizi başarıya ulaştıracak birimler ve hamleler tabii ki bulunuyor; ancak 15-20 tane kombinasyon deneyip hepsinde de başarısız olunca stratejinin tatlı zorluğu bir anda en zevksizinden bir bilmece çözme işine dönüşüp çıkıyor. Sanırım amaçları oyuncunun "bir kez daha" denemesini sağlamak; ama aldığınız zevk azalmaya başladığı anda (tabii bu kişiden kişiye değişir) devam etmek imkansız oluyor ve oyunun o ana kadarki güzelliği birden bire sönüyor.

Bu sorunu bir kenara bırakırsak *Rites of War*'dan oldukça zevk aldığımı söyleyebilirim. Sizler de altıncı ya da yedinci bölümde takılırsanız, hilelere başvurabilir ya da başkalarından yardım almak zorunda kalabilirsiniz.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%75

ARTILAR: Güzel çizimler; ilginç birimler; temiz arayüz.

EKSİLER: Easy seviyesinde bile oyun altıncı senaryodan itibaren felaket zorlaşıyor.

SONUÇ: *Fantasy General* hayranları için. Warhammer lisansı ve SSI'ın kanıtlanmış tekniklerinin güzel bir birleşimi.

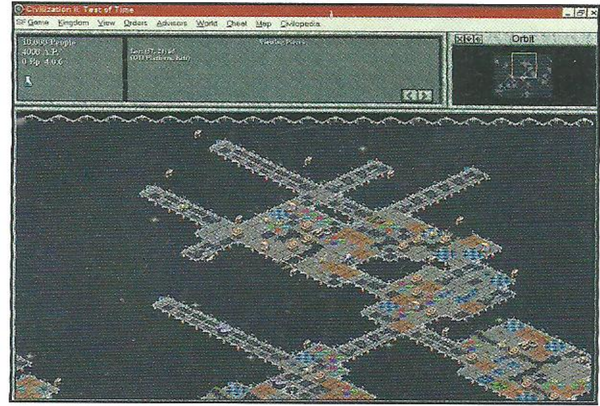
Civilization II: Test of Time

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** MicroProse **YAYINCI:** Hasbro Interactive, *www.hasbro-interactive.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Hasbro İntertoy (0212) 259 11 97 **GEREKENLER:** Pentium 133, 16MB RAM, 2x CD-ROM sürücüsü, 200MB hard disk alanı, Windows uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 233, 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem, Serial, IPX, TCPI/IP, Maksimum Oyuncu Sayısı: 8

Aman heyecanlanmayın, bu oyun gerçekte yeni bir Civilization değil; sadece serinin hızla çoğalan ardılları arasında yer alabilmek için yapılmış ve pek de olgunlaşmamış bir proje.

Tarihsel sıralamaya bir göz atalım; önce *Civilization II*, Fantastic Worlds'ü doğurdu, o *Conflicts in Civilization*'ı, o *Civilization II: Multiplayer Gold*'u ve o da *Civilization: Test of Time*'ı... 1996 yılının olay oyunu *Civilization II*'nin nasıl olup da 1999'un vasat diyebileceğimiz oyunu *Civilization: Test of Time*'a dönüştüğünü anlamak açısından bu sıralama önemli. *Civ II* deyince akla bir klasik geliyor, daima oynanabilecek bir oyun... Dolayısıyla bu oyuna yapılacak bütün eklemeler ya da değişiklikler konusunda çok dikkatli olmak lazım. Aslına bakarsanız bugüne dek yapılan tüm eklentiler ve paketler oyunun özünü kaybetmeden evrenini, senaryolarını, multiplayer desteğini geliştirmek yönündeydi. Peki Firaxis *Civilization III*'ü bitirene kadar serideki hareketliliği koruyacak olan Hasbro'nun *Test of Time*'ı aklımıza gelen her türlü ekleme ve geliştirme zaten yapılmış olduğuna göre ne tip bir yenilik sunmak için çıkmış olabilir?

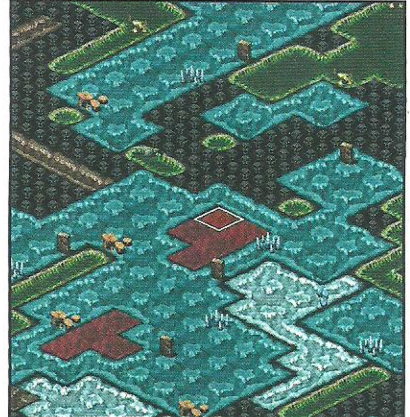
Test of Time'ın *Civ II*'ye getirdiği en önemli yenilik "extended game" başlığı altındaki oyunlar. Hala bilmeyen varsa söyleyelim; klasik *Civilization II*'de oyun 2020 yılında bitiyordu ve yeterince iyi oynayanlar o tarihe kadar uzayda kolonileşmek için bir uzay gemisi yapıp gönderiyorlardı. İşte bu kez söz konusu projeyi tamamladıktan sonra oyuna Funestis gezegeninde devam ediyorsunuz. Bu başlık altındaki diğer oyunlar ise Funestis oyununun bir benzeri olan ve Midgard'da geçen fantastik bir kurgu ile hazır bir Midgard senaryosu. İlk bakışta bunlar kendine has kurgusu, teknoloji ağacı ve birimleri olan oyunlar gibi görünüyor. Ancak gerçekte hepsi orijinal oyunda karşılığı olan şeyler. Zaten Midgard'la ilgili temel özellikleri Fantastic Worlds'de görmüştük. Yeni teknolojik gelişmelerin farklı isimleri ve açıklamaları olabilir ama bu orijinal teknoloji ağacında onlara eşdeğer gelişmelerin varolduğu gerçeğini değiştirmiyor. İlk bulduğunuz Funestis gelişmelerinden biri "ilkel silahlar" adıyla geçiyor ve bunu yapabilmek için bir demirhaneye ihtiyacınız var. Çünkü anlaşılan zaten sınırlı olan güç kaynaklarınızı gelişmiş silahlarınız için kullanmak istemiyorsunuz. İşte bu "Ben bunları daha önce halletmiştim, şimdi niye tekrar yapmam gerekiyor?" düşüncesi geliştirilmiş oyunun birçok yerinde karşınıza çıkacak. Yani dünyada her şeyi tamamlayıp belli bir teknoloji seviyesine ulaştıktan sonra başka bir gezegene gidip her şeyi yeni baştan bulmak için çabalamak göründüğü kadar eğlenceli değil özellikle de teknoloji ağacı dünyadakine bu kadar benzediği için.



Test of Time'ın göze çarpan az sayıdaki güzelliklerinden biri birden fazla haritada oyuna devam edebilmeniz. Bu haritalardan biri de uzaya ait.



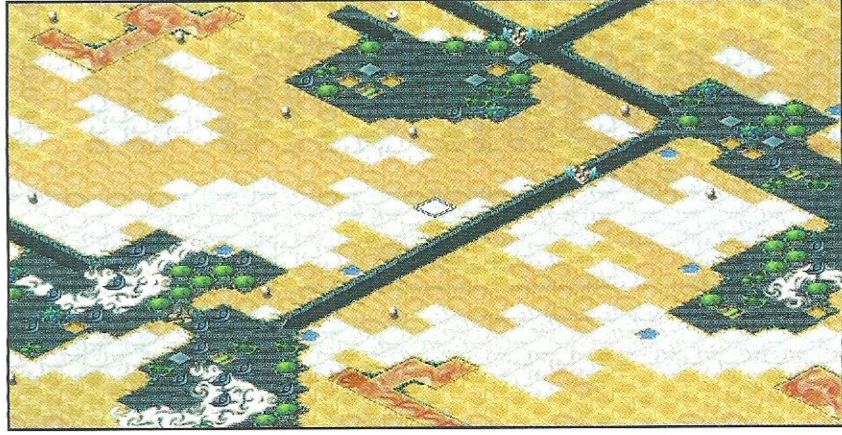
Tekerleğin yeniden icadı: Yeni şehir ekranı oldukça iyi ama *Civilization II: Multiplayer Gold Edition* oynarken gördüğünüz ekrana yeni hiçbir şey katmıyor.



Fantastik oyunda yeraltına inip buraya bakarak saatlerinizi harcayabilirsiniz. Burayı kim dekore etmiş? Elvis mi?

Test of Time'ın getirdiği bir başka yenilikse birden fazla haritada oynanabilmesi. Yeterli teknolojik düzeye ulaştığınızda yeraltına inebilir ya da göklere çıkabilirsiniz. Fantastik oyunda sualtı, yeraltı ve bulutlarda gezinebiliyorsunuz. Funestis oyunu ise bir orbital ile Naumicia ve Nona dünyalarını sunuyor. Bu dünyalarda kullanabileceğiniz birimler bazı teleport noktalarını kullanarak haritalar arasında gidiş-geliş yapabiliyor. Bu özellik kelimenin her anlamıyla oynanışa yeni bir boyut katıyor ve *Test of Time*'ın özel bir oyun olmasını sağlıyor.

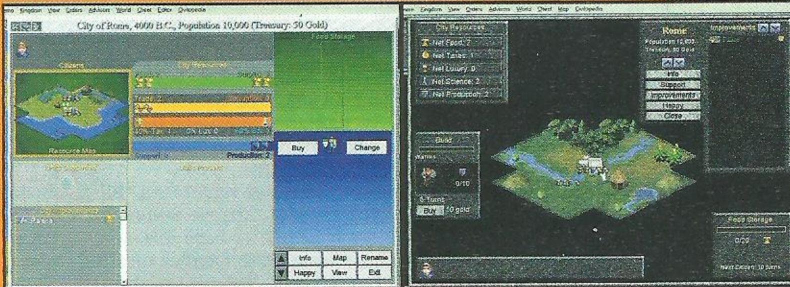
Yeni 18-bit grafikler, amacından biraz uzaklaşmış. Evet, daha fazla detay kattıkları kesin ama insanın gözüne batan bir karmaşa yaratıyorlar. Küçük animasyonlar görüntüye bir parça hareket katıyor ama pek de anlamlı değiller. Renkler fazlasıyla koyu ve aslında görsel olarak zenginlik katmak yerine ortamı bulandırıyor. Bu inceleme yazısıyla birlikte yayınladığımız görüntülere bir bakın. Bir tanesi *Civ II Gold*'un aydınlık ve oynanabilir Midgard senaryosunu, biri de *Test of Time*'ın karışık arazisini gösteriyor. Bu kalabalıkta birimlerinizin birbirine girmesi veya kaybolması işten bile değil. Çoklu haritalardan bazıları, özellikle de Nona gezegeni korkunç. Bilgi kutucuklarının dokulu fonları bile öylesine karanlık ki yazıyı okumakta zorlanıyorsunuz.



Funestic oyununda belli bir noktadan sonra ulaştığınız Nona gezegeni çirkin kare tasarımıyla bir rekor kırıyor. Bu ekrana bakarken oyundan zevk alabilmek gerçekten zor.

Bu yeni özelliklerle oynamaktansa eski X-COM, Jules Verne, Samurai ya da Civil War SCN dosyalarıyla oynamayı tercih ederim.

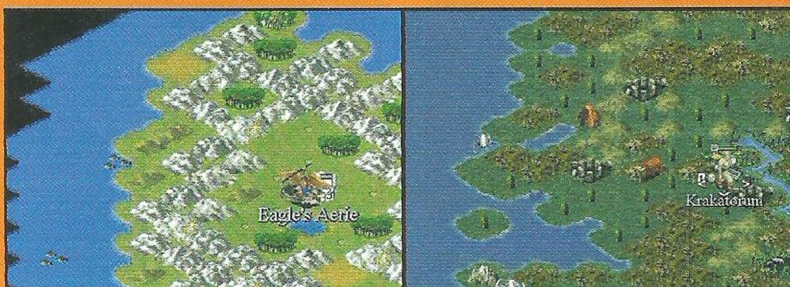
Civilization II: Önce ve Sonra



Orijinal *Civ II*'deki şehir ekranı (solda) ve *Test of Time*'a uyarlanmış hali. Yeni görüntü daha açık ve haritayı daha iyi anlatıyor olsa da kontrol panoları koyu, karışık ve gözü yoruyor.



Orijinal oyundaki ve yeni haliyle "settler" simgesi. *Civ II*'de çok rahat seçilebilmesine karşın *Test of Time*'da nasıl da araziye karışmış ve kaybolmaya hazır durduğuna dikkat edin.



Midgard senaryosunun haritası; eskiden ve şimdi. Yeni grafikler daha yüksek çözünürlüklerine karşın daha karanlık, bulanık. Orijinal oyunda ise oldukça net ve aydınlık.

Ciddi sorunlardan biri de altyapıdaki uyuşmazlık. *Civ II Gold*'dan orijinal Midgard senaryosunu yüklemeye kalktığınızda dosyanızın biçiminin geçersiz olduğunu söyleyen bir mesajla karşılaşıyorsunuz. Yani *Test of Time*'da eski SCN dosyalarını kulanamayacak mıyız? *Civ II* yayınlandıktan yıllar sonra bile bütün add-on CD'lerinde ve download sitelerinde kullanılmaya devam edilen bu dosyalar *Test of Time*'la uyumsuz maalesef.

Kurallara bazı ufak eklemeler ve değişiklikler getirilmiş. Yeni şehir ekranları, geçilmez araziler, hangi uygarlığın hangi teknolojiye ulaşabileceğine getirilen sınırlandırmalar ve otomatik üretim. Ama hiçbirisi gerçekten etkileyici değil. Yeni büyük projeler de eklenmiş. Örneğin Midgard'da dev bir kuşatma motoru ve Funestis'ten dünyaya geri dönmek için bir uzay gemisi. Sonunda öykülü ve senaryolaştırılmış olaylar da eklenmiş oyuna böylece kilit noktalarında çıkan metinlerle hikaye geliştirilmiş.

Civilization II daima bir klasik olacak ve değerinden bir şey kaybetmesi pek mümkün değil. Karşınızdaki oyun yine o muhteşem oynanışı sunuyor. Ayrıca bir takım yeni düzenlemeler ve çok ilginç olmayan görsel yenilikler getiriyor. Ancak yine de yeni bir oyundan çok *Civilization II Multiplayer Gold Edition*'ı çağrıştırıyor. Ve ne yazık ki getirdiklerine oranla götürdükleri daha fazla.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%65

ARTILAR: Her şey bir yana bu bir *Civ* oyunu ve hala değerli; çoklu haritalar iyi bir yenilik.

EKSİLER: Bulanık, karanlık gafikler; SCN dosyalarıyla uyumsuz; *Multiplayer Gold*'un yerini tutmuyor.

SONUÇ: Bu oyun *Civilization II*. Civ II'niz varsa yenisini almaya gerek yok.

Kingpin: Life of Crime

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Xatrix Entertainment **YAYINCI:** Interplay, (949) 553-6678, *www.interplay.com* **GEREKENLER:** Pentium II 233, 64MB RAM, 570MB hard disk alanı, 4x CD-ROM sürücüsü, DirectX uyumlu ses kartı, Glide veya OpenGL uyumlu 3D grafik hızlandırıcı **ÖNERİLEN:** Pentium II 400, 128MB RAM, 16MB bellekli 3D grafik hızlandırıcı ya da çift Voodoo2 **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN oyunu; Maksimum oyuncu sayısı: 16

Görsel şiddet ve ağzı bozukluk mu arıyorsunuz? O zaman Interplay size çok uygun bir oyun yapmış; ama iyi bir oynanış diyorsanız, hiç heveslenmeyin...

Kingpin'in piyasaya çıkmasından bu yana neredeyse iki ay geçti. Eğer Interplay'de çalışıyor olsaydım, bu süreyi oyundaki katliamların boyutunu ve şiddetin son derece gerçekçi olarak yansıtılmasını öne çıkararak ücretsiz reklam yapanlara tek tek teşekkür mektupları yazmakla geçirirdim; çünkü kan göllerini aşıp karanlık caddelerde kolu bacağı kopmuş bir şekilde yatan cesetlerin rahatsız edici görüntüsünü atlatabildiğiniz zaman senelerdir oynamakta olduklarımızdan çok da değişik olmayan bir oyunla karşı karşıya kalıyorsunuz. Yani tipik bir "ambalajın pazarlanması" olayı... Ambalajın içindekiler ise oldukça vasat ve tatmin edicilikten uzak.

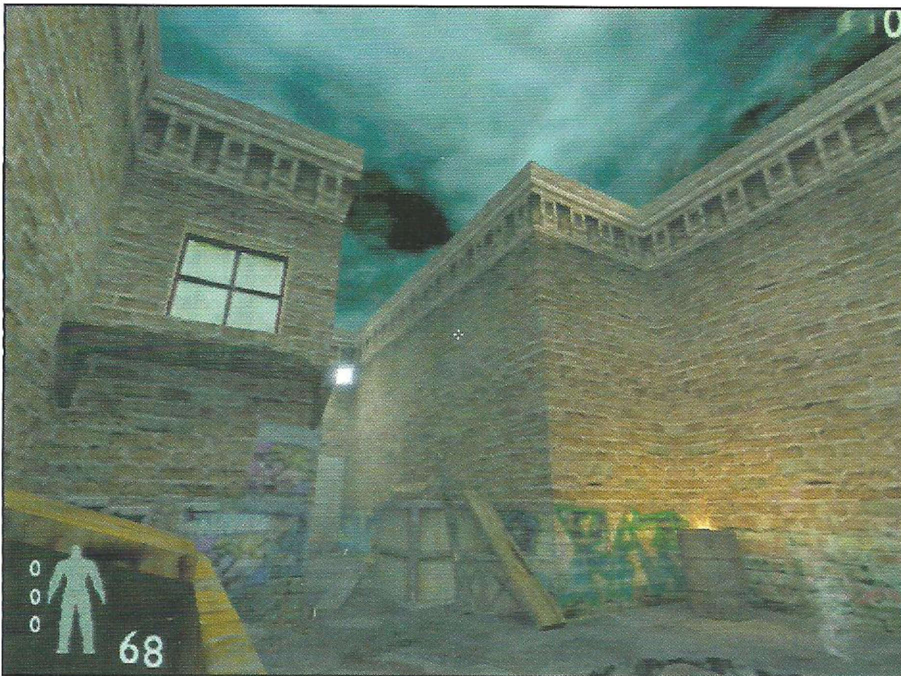
Kingpin'i ilk duyduğumda kafamda canlanan şey, bir roleplaying ya da macera oyunudaki karakter etkileşimlerini güzel bir şekilde kullanarak kalabalıktan sivrilen kanlı bir first-person shooter olmuştu. Sonuçta oyunun tam adı *Life of Crime* (yani yasadışı hayat), ben de bu yüzden oyunda bir organize suç örgütü kurmakla uğraşacağımı sanmıştım. Ancak *Kingpin*'de işlediğiniz "suçların" yüzde 95'i adam öldürme. Bazen kendinizi savunma, bazen de sataşma şeklinde; fakat sonuçta yalnızca adam öldürme. Bazı oyunseverler Xatrix'in bu derece şiddet içeren bir oyunu yaratmakla "cesaret işi" yaptığı görüşündeler; ancak sizin de fark edeceğiniz gibi oyun haraç kesme, uyuşturucu gibi "gerçek" yasadışı suçlardan hiç mi hiç alıntı yapmamış. Başkasının açtığı bir yoldan ilerlemek her zaman daha kolaydır, Xatrix'in *Kingpin*'le yaptığı iş de böyle. Evet, oyunda bazı güzel bilmeceler de var; ama birçoğu anahtar bulmak ya da hangi düğmeye basılmasının gerektiğini düşünmek gibi işler. Yani çocuk oyuncağı...



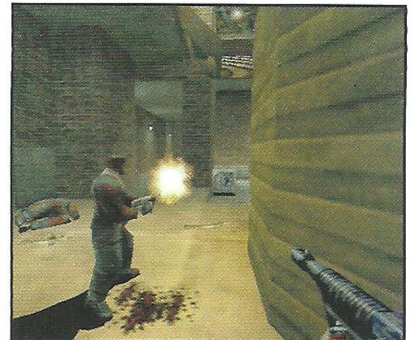
Ağır makineli tüfeği alana kadar yakın dövüşlerde en sadık dostunuz bu tüfek.

"Yasadışı hayatınıza" bir temiz dayak yiyip bir köşeye atılmış bir sokak serserisi olarak başlıyorsunuz. Adamımız tanımadığı herifler tarafından fena benzetilmiş. Yanınıza silah olarak yalnızca demir bir boru takviyesi yapıp intikam almak üzere yola koyuluyor ve çok geçmeden sandığınız kadar sert biri olmadığınızı anlıyorsunuz. En basit zorluk seviyelerinde bile birinin arkasından yaklaşıp kafasına sopayı indirmeniz pek işe yaramıyor; çünkü herkes anında arkasını dönüp size vurmaya başlıyor. *Kingpin*'de işlerin reklamlarında göründüğü kadar düzgün ve gerçekçi yürümediği konusunda ilk şüpheye düşeceğiniz an bu...

Ancak bunu fark etmeniz biraz zaman alabilir; çünkü binaların ve sokakların grafikleri gerçekten çok kaliteli ha-



Oyunu 640x480 çözünürlükte oynarken bile *Kingpin*'in manzaraları bir first-person oyununda şimdiye dek yaratılan en gerçekçi ve güzel görüntüler...



Adamlarınıza gördükleri bütün düşmanlara saldırma emri vererek onları canlı kalkan gibi kullanabilirsiniz.



Kingpin'in tasarımcısı Drew Markham, çetenin elebaşı karakteri için *Pulp Fiction* filmindeki Marcellus'u (Ving Rhames canlandırıyordu) çok güzel bir şekilde taklit etmiş. Oyundaki diğer seslerin çoğu da onun başının altından çıkmış. Bu adam sizi oldukça terletecek!

zırlanmış. Oyunu 800x600 ya da daha yüksek çözünürlüklerde oynamak için kelimenin tam anlamıyla "canavar" bir sisteme sahip olmanız gerekmesine rağmen elde edilen grafikler herhalde şu ana kadar yaratılan en inandırıcı şehir manzaraları... Kanalizasyon kapaklarından buhar sızıyor, çöp kutularında ateşler yanıyor; ayrıca binaların size göre büyüklüğü de gerçeğe çok uygun. Sokaklar çok acımasız olabilir; ama dışarıdan izlemesi yine de çok güzel. Zaten öyle olmalı; çünkü *Kingpin*'deki sık ve uzun yüklemeler nedeniyle müthiş hızlı bir sistemde bile dikkatiniz dağılıyor.

Kingpin'in dünyasındaki insanların sokaklar kadar inandırıcı olmaması çok kötü. Bütün herkes robot gibi. Bir karakterin ilgisini çekmek için bir şey yapmadığınız sürece devamlı aynı lafları (zaten bunların yarısı küfür) robot gibi tekrarlayıp duruyor. Bu konuşmaların olmadığı "cici" bir versiyon yükleme şansınız da var; ama oyunun birkaç ilginç özelliğinden biri olan şiddeti de alıp götürüyor. Oyunun kutusunda "cool" konuşabildiğiniz ve karşılaştığınız insanlara sataşabildiğiniz söyleniyor; fakat "cool" dedikleri şey aslında "So what's all the commotion?" ya da "So what's up?" gibi laflarla sınırlı, sataşma dedikleri ise *Pulp Fiction* ve *Reservoir Dogs* filmlerinden alınmış gibi duran klişe laflar. Gülmek istiyorsanız şunu deneyin: Oyunun bir yerinde saatini geri götürdüğünüz (tabii bunu yapabilmek için birilerini öldürmeniz lazım) için size teşekkür eden bir adam var. Size yamuk bir New Jersey ağzıyla "Oh jeez, thanks a lot, you're really Jake for returning my watch" dedikten sonra suratına "I will #$%@ bury you!" ya da "You #$%@ piece of #$%@" diye bağırın ve hala daha saati için size teşekkür etmeye devam ettiğini duyun, şaşırıp kalın...

En kötüsü de oyunun ortalarında bir yerde roketatarı almanız ve aslında bunun Quake'tekinin çok daha kötü bir modeli olması.



Roketatarların çete savaşlarında bu kadar önemli bir yer tuttuğunu bilmiyordum. Bu silahla caddelerde güvenle dolaşabilirsiniz.

Oyunu hiç yardım almadan rahatça bitirebilmenize rağmen paranız oldukça diğer başka çete elemanlarını kiralayabilme imkanınız var; ama gayet güzel olan bu fikir, pek de güzel gerçekleştirilememiş. Başınız belaya girdiğinde sizi korumalarını mı istiyorsunuz? Biraz zor... Bir düşmana rastlamadığınız sürece adamlarınız sürekli arkanızda duruyor. Üstelik çok da aptallar: Bir keresinde yanımda iki adamım varken bir asansör çağırdım, biri asansörün altında ezildi, diğeri de yukarı çıkarken rendelendi; çünkü kapıya çok yakın duruyordu! Daha da kötüsü, belli hedeflere saldırmalarını ya da bazı işler yapmalarını emredebildiğiniz halde adamlarınızın bir sağlık çantası kapıp yaralarını iyileştirmelerini sağlayamıyorsunuz.

"Hasar efektlerinin" (yani kan ve şiddet unsurlarının) çok etkileyici olduğu şüphesiz. Kopuk kafalar, kalçadan ayrılmış bacaklar, kan gölleri ve hatta kurbanlarınızın sizden kaçarken kaldırımda bıraktıkları kan izleri... Ama silah efektlerinin çok aptalca olması (etrafa zarar vermeyen bombalar, birisi "çok yakına" gelmedikçe işe yaramayan lav silahı ve kurşun kusmaktan başka bir iş yapmayan ağır makineli tüfek gibi) ve kötü yapay zeka yüzünden bu görselliği çabucak unutup oyunda olup biten ina-

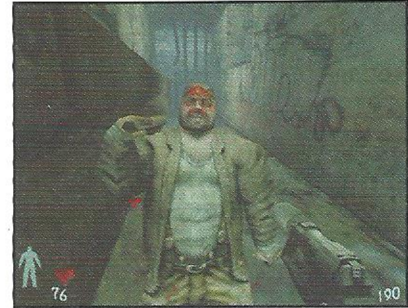
Garip Bir Konsol

Kingpin'i ilk kez yükleyen deneyimli oyuncular, büyük ihtimalle konsolu açmak ve hile kodlarını ya da diğer konsol komutlarını kullanmak için "~" tuşuna basacaklardır. Ancak oyun Quake II motoruyla tasarlanmış olmasına rağmen bilinmeyen bir nedenden dolayı Xatrix konsolu default olarak kullanılabilir yapmamış. Konsolu açmak için oyunun AUTOEXEC.CFG dosyasını düzeltmeniz gerekecek.

Bazı oyuncuların konsol modu açıkken bölümleri bitirdiğinizde sorun çıktığını belirtmeleri yüzünden bu modu kullanabilmenin en iyi yolu, AUTOEXEC.CFG dosyasını konsol ve normal modlar arasında tek tuşla geçiş yapabilecek biçimde düzenlemeniz. Bunu yapmak için Kingpin'i kurduğunuz klasörün Main klasörü içinde bulunan AUTOEXEC.CFG dosyasını Notepad açın ve dosyanın sonuna aşağıdaki gibi iki satır ekleyin:

bind p "developer 1"
bind o "developer 0"

Artık oyunu başlattığınızda istediğiniz anda "p" tuşuna basarak konsol moduna geçebilir sonra da "o" tuşuyla normal moda geri dönebilirsiniz. Unutmayın, "p" ve "o" tuşları yerine (tabii başka bir işte kullanmıyorsanız) istediğiniz tuşları koymanız mümkün.



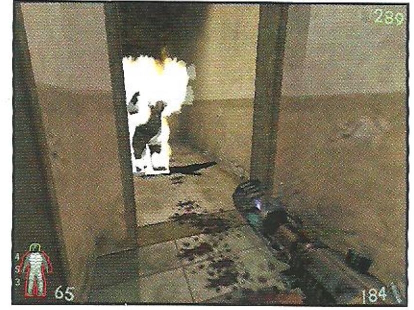
Bu "tünel serserisini" sadece levyenizi kullanarak öldümeniz lazım; ama susturulmuş bir tabanca da aynı işi pekala görüyor.

nılmaz saçmalıklarla ilgilenmeye başlıyorsunuz.

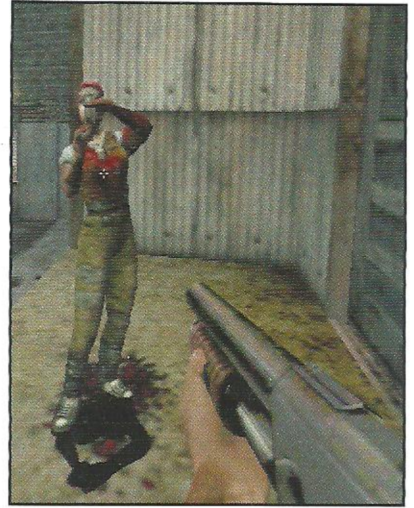
Mesela şu gariplikleri bir okuyun: Tek bacağı üzerinde dimdik duran ölü bir adam, kaldırımda boş bir noktayı vurabilmek için üç dakika boyunca aralıksız ateş eden düşmanlar, sanki onları vurmanızı beklermiş gibi etrafta salak salak koşturan adamlar, merdivenleri çıkarken havada resmen uçan düşmanlar, adamı birinci derece yanıklarla mahvettikten sonra üzerinde bulduğunuz sapasağlam paralar, tamamen görüş alanı dışında olduğunuz zaman bile sizi görebilen ve hatta ateş açan düşmanlar...

Ama en kötüsü, oyunun ortalarında bir yerde roketatarı alıp bunun *Quake*'tekinin çok daha kötü bir modeli olduğunu anlamanız. Eğer inanmıyorsanız oyunun sonuna bir göz atın (yani çetenin elebaşı ve onun kız arkadaşıyla savaştığınız yere) ve kızın silahlardan kesinlikle ve kesinlikle etkilenmediğini görün! Ne çeteymiş ama...

Başarılı bir multiplayer modu *Kingpin*'in aldığı puanı biraz yükseltebilirdi; ama Internet üzerinde oynama denemelerimiz ortalamadan felakete kadar değişen sonuçlarla noktalandı. SegaSoft'un HEAT servisinde oynamaya kalkıştığım her oyun bir felaketti; çünkü oyunda bazı ilerlemeler sağlayan patch,sunucu tarafından desteklenmiyordu. GameSpy'da patch'li versiyonu kullanarak *Kingpin* sunucularında oynadığım oyunlar çok daha iyiydi; fakat en az gecikmeli sunucularda bile animasyonlarda bir sürü kesiklikle karşılaştım. Bir an yere bakıyorsunuz, bir saniye sonra tavana bakar hale geliyorsunuz ve adamınız makineli tüfeklerle öldürülüyor. Özensiz network programlaması mı? Hem de nasıl! Artık bütün bunları bildiğinize göre yapacak tek şey hangi grubun *Kingpin* hakkında daha fazla gürültü koparacağını görmek: Bilgisayar oyunlarının gerçek hayattaki şiddetin temeli olduğunu savunan tutucular mı, yoksa tek atımlık bir tüfek olan bu oyuna paralarını yatıran oyunseverler mi?



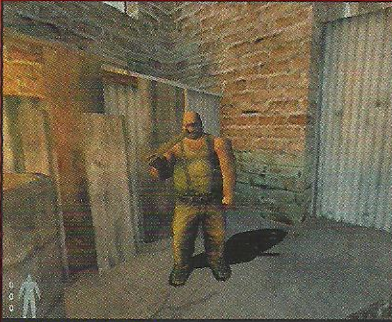
Lav silahı oldukça ateşli sonuçlar yaratabiliyor; ama ne yazık ki düşmanı kızartmak istiyorsanız tam olarak doğru yerde durmalısınız.



Hatun silahını dolduruyor. Tüfeğiniz ise doğrudan ona yönelmiş durumda. Sizce az sonra ne olacak?

Kingpin'in Vahşi ve Saçma Dünyası

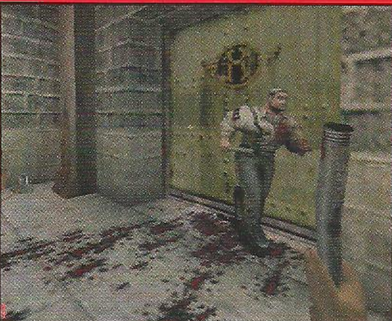
Kingpin'in daha tam bitirilmeden piyasaya sürüldüğü fikrime birçok arkadaşım katıldı. Neden böyle hissettiğimizi anlamak için sadece ilk bölümü oynamanız bile yeterli. Oyunun ilk sahnelerinden itibaren yaşamaya başladığınız saçmalıklara bir bakın ve şunu hatırlayın: İyi bir "ilk" izlenim yaratmak için hiçbir zaman "ikinci" bir şans elde edemezsiniz.



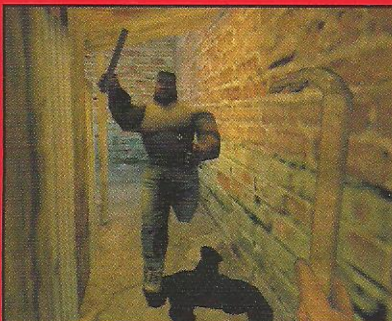
SENİ GÖRÜYORUM! Karşılaştığınız ilk adam, size bir levye satmak isteyen bu serseri; ama yalnızca bir serseri değil, doğaüstü güçleri var! Hemen arkasındaki kulübeye girin ve taşıdığınız demir boruyu çıkarın. Adam hemen kaçmaya başlayacak; çünkü bir silah çıkardığınızı "biliyor". Düşmanların kapalı kapılar ardında neler çevirdiğini öğrenmek için bu adamı kiralayamamanız ne kötü...



KOŞARAK DAİRELER ÇİZEN ADAM Elinde demir bir boruyla ofisinize dalan üstü başı kan içinde bir serseri gördüğünüzde ne yaparsınız? Tabii ki koşarak daireler çizersiniz! Oyundaki kötü adamların en çok kullandığı "taktiklerden" biri de bu. Bu heriflerde gerçekten hiç beyin yok.



O DİĞER HERİFİN DAİRELERİ SOLDA SIFIR KALACAK! Peşinde olduğunuz kutunun bulunduğu odadaki adama saldırdığınızda, her seferinde duvar dibine kaçıyor ve duvara ulaşır ulaşmaz şu "daire çizerek koşma" işini yapmaya başlıyor, hem de ofisteki adamdan daha da iyi... Başınız dönmüyor mu sizin? Hep şu uyuşturucular yüzünden...



GÖRÜNMEYEN ENGEL Bölümün başında kız arkadaşıyla konuşan adamla kavgaya tutuşun ve sonra demir boruyu çıkardığınız o kulübenin içine girip eğilerek gidebildiğiniz yere kadar ilerleyin. Tataa! Bu kızgın elemanın geçemediği görünmez bir engel ortaya çıkardınız. Aynı noktada durup elindeki çubuğu sallayıp duruyor. Haydi dans et bebek, dans et!

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

ARTILAR: İnanılmaz grafikler; şimdiye dek görülen en kanlı yaralar ve ölümler; bilmeceler.

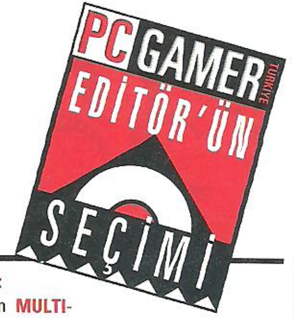
EKSİLER: Zayıf yapay zeka; güçsüz bir Internet desteği; uzun (ve sık) yükleme süreleri.

%53

SONUÇ: Kanlı sahneleri görmek oldukça ilginç, ama ne kadar ilginç olursa olsun oyunun sorunlarını gizleyemiyor.

kenan9593

Re-Volt



TÜRÜ: Yarış Oyunu **ÜRETİCİ:** Acclaim Studios, London **YAYINCI:** Acclaim **İTHALATÇI FİRMA:** Ersan Games (0212) 290 24 90 **GEREKENLER:** Pentium 200MHz, 32MB RAM, 126MB hard disk alanı, Direct3D uyumlu grafik hızlandırıcı **ÖNERİLEN:** Pentium II 350, 64MB RAM, direksiyon **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri bağlantı; IPX; TCP/IP; Modem; Maksimum oyuncu sayısı: 8

Acclaim'in uzaktan kumandalı arabaları yarıştırdığınız bu şirin oyunu, büyüklüğün değil işlevin önemli olduğunu bir kez daha kanıtlıyor!

1995'te hazırlanan *Toy Story* ile Pixar'ın kanıtladığı bir şey varsa, o da bilgisayarların oyuncak modelleme işinde gerçekten çok başarılı olabileceğiydi. *Re-Volt*'u görünce bunun doğruluğunu bir kez daha anladık. Son derece eğlenceli olan bu minik yarış oyunundaki arabalar tamamen gerçek gibi görünüyor ve davranıyorlar. Gayet yumuşak olan öğrenme eğrisi ve tekrar oynanabilme değeri sayesinde tüm zamanların en iyi arcade yarış oyunlarından biri olmaya aday.

Başlamadan önce heyecanımın nedenini anlatayım: Küçükken uzaktan kumandalı arabalarla uğraşmaya bayılırdım. Pistte yarıştırma şansını hiç elde edemediysem de, pahalı ve narin model arabalarımı otoparklarda iddialı bir şekilde kullanmayı öğrenmiştim. Doğal olarak parça değiştirmek için sık sık maket dükkanına gitmem gerekirdi; ama çarpışmalar, bu işe gerçekten hevesli biri için neredeyse gerekli bile sayılabilirdi.

Çocukluğumdaki anılarım dolayısıyla *Re-Volt*'tan beklentilerim çok yüksekti, oyunun bunları fazlasıyla karşıladığını görmek de beni çok mutlu etti. Bir kere bölüm tasarımı gerçekten olağanüstü. 7 farklı ortamda toplam 13 pist var. Bunların arasında toz duman içindeki Vahşi Batı, son derece ayrıntılı bir müze, evlerle dolu sakin bir şehir ve yamuk görüntülü bir oyuncak dünyası da bulunuyor. Bu haritaların hepsi akıllıca detaylarla dolu, hatta bazen sadece etrafı keşfetmek için yarışı bıraktığınız oluyor. Yalnızca müzede bile gerçek boyutta dinozor iskeletleri, eski Mısır heykelleri ve uzayla ilgili bölümler bulunuyor.

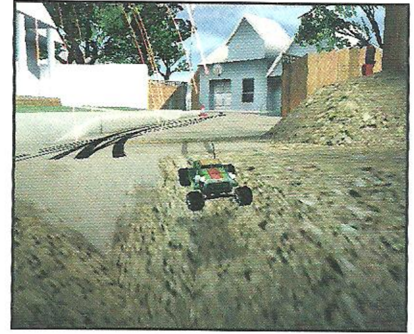
Sadece özel efektlerin güzelliğini anlatarak bile bu incelemenin sınırını doldurabiliriz (özellikle çevrenin modellenmesi ve Doppler efektleri üzerinde saatlerce konuşabilirdim); ama oyunu asıl mükemmelleştiren şey fizik modelleri. Yaptığınız bütün hareketler son derece inandırıcı. Anten tamamen gerçek gibi sallanıyor, ön ve arka süspansiyonlarınız üzerlerine baskı bindiği zaman sıkışıyor, yağ birikintilerinde ise kaç tekerleğinizin yağa battığına bağlı olarak değişik etkiler ortaya çıkıyor. Seyyar arabaların, zıplayan basket toplarının ve çeşitli bitkilerin fizik modelleri bile çok gerçekçi. Daha da güzeli, arabalar dönemeçlerde çok büyük bir hassaslıkla savrulup kayıyorlar ve değişik yüzeyler de (çim, buz, asfalt vs.) sürüşünüzü aynen gerçek hayatta olduğu gibi etkiliyor.

Re-Volt'ta esas düşmanınız, çok saldırgan ve çevik bir yapay zeka. Bilgisayarın kontrol ettiği arabalar, beyinsiz robotlar gibi davranmak yerine yarışı kazanmak için delice uğraşıyor ve son sırada olsanız bile size en ufak bir kolaylık göstermiyorlar. Pistleri çok iyi biliyor ve diğer arabaların hatalarını ya da sataşmalarını hemen kendi yararlarına kullanabiliyorlar. Power-up'ları çok akıllıca kullanıyorlar; sizin peşinize düşmektense rahatlıkla başka bir arabaya da sabotaj düzenlemeleri mümkün. Sonuçta herkes kendini kurtarmaya bakıyor, zaten yarış da bu yüzden çok gerçekçi olmuş.


Lastik izlerine dikkat edin; turlar ilerledikçe pistte yolunuzu bulmanızı kolaylaştırabilirler.

Multiplayer desteği idare eder; ancak yapay zekaya karşı oynamanız mümkün değil. En zevklisi ise Battle Tag denen yarış; burada herkesin iki dakikalık bir süresi oluyor ve amacınız süre sıfıra ulaşana dek ayakta kalmak. Haritadaki herkes o andaki hedefi kovalıyor ve onu "ebelemeye" çalışıyor, "ebe" olan arabanın parlak bir ışık saçması da saklanmasını imkansız hale getiriyor.

Acclaim, iddialı bölüm tasarımcıları için bir pist editörü de sunmuş (bu benim en heyecanla beklediğim özelliklerden biriydi). Ne yazık ki bu editörü çalıştırdığınıza pek değmeyecek. Düzenleme arayüzü tek kelimeyle saçma; seçenekler yetersiz ve bu yüzden kaydetmeye değecek bir pist hazırlamak neredeyse imkansız (hele hele oyundaki inanılmaz pistleri düşününce). Sonuçta editörler bir oyunun "bonusları" olduğu için (biliyorsunuz, birçok oyunda editör bulunmaz bile) çok fazla şikayet etmek anlamsız; ancak *Re-Volt*'un level editörü pek işe yarar bir şey değil.


Mahallenin güvenliğinden çıkıp karanlık ve tehlikelerle dolu borulara girerken...

Son bir not: arabaların duygusu çok gerçekçi olduğu için bence oyunu (tabii eğer varsa) elde tutulan minyatür bir direksiyonla oynamayı tercih edin, hani şu gerçek uzaktan kumandalı arabalar için hazırlananlardan... Böyle bir analog kontrol aletini fazla pahalı olmadan bulmanız mümkün. Bu tür bir direksiyon ve *Re-Volt* birleşince dünyamızın en gerçekçi uzaktan kumandalı araba simulasyonunu elde etmiş olursunuz.

Re-Volt'u oynamak gerçekten çok zevkli. Saatlerce de oynayabilirsiniz, işten kafanızı kaldırdığınızda çabucak birkaç tur da atabilirsiniz. İster uzaktan kumandalı arabalarla yakından ilgileniyor, ister ilk kez kullanıyor olun *Re-Volt*, bu hobinin bütün heyecanını ve eğlencesini evinize getiriyor, hem de kat kat daha ucuza... Tabii bir de tamir için sürekli maketçi dükkanına gitmenize gerek kalmıyor.

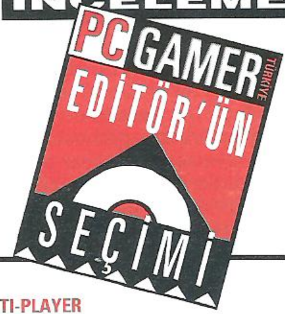
PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

ARTILAR: Ayrıntılı haritalar; kusursuz fizik motoru; güçlü yapay zeka.

%88

EKSİLER: Düşünceli bir davranış olsa da bölüm editörü pek kullanışlı değil; multiplayer desteği biraz daha iyi olabilirdi.

SONUÇ: Tekrar oynanma değeri neredeyse sonsuz olan eğlenceli bir arcade yarış oyunu.



Darkstone

TÜRÜ: Roleplaying **ÜRETİCİ:** Delphine International **YAYINCI:** Gathering of Developers, (877) GOD-GAME, www.godgames.com
GEREKENLER: Pentium 233, 32MB Ram, 170MB hard disk alanı, 8x CD-ROM sürücüsü **ÖNERİLEN:** Pentium II 350, 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Network, IPX, TCP\IP, Ücretsiz Internet servisi: HEAT.NET, Maksimum oyuncu sayısı: 4

Fantasy Roleplaying türünün alışılmış düzenini bozmadan çok gerekli yenilikler yapan *Darkstone*, diğerlerine toz attırıyor.

Eğer 1970'lerde on yaşından büyükseniz, bu ya *Dungeons and Dragons*'ı oynamış olduğunuz ya da oynayan bir dostunuzun olduğu anlamına gelir. D&D kültürü, yirmi yıl sonra Internet bağımlısı olacak tipte insanları kendine çekmiş ve sosyal ortamlarda bir iş beceremeyecek kadar utangaç ya da içine kapanık olanlar için de alternatif bir dünya oluşturmuştur. Tamam, bazı sorunlarınız olabilir hatta hayalinizdeki o mükemmel lider de sizi işe yaramaz bir embesil olarak görebilir; ama oyun arkadaşlarınıza göre siz, korkusuz yürekli barbar Ragnar ya da en güçlü büyücü Silverwand'sınız.

Kişisel ev bilgisayarları yayıldıkça D&D fırtınası da gittikçe kuvvetleniyordu ve bu tür fantezileri tatmin etme fikri de, Fantasy Roleplaying maceralarını en popüler türlerden biri haline getirdi. Bende bir tiryakilik haline gelmişti: *Ultima II* ile başladım ve peşpeşe bir sürü oyun oynadım. Birkaç oyunun ardından kendimi aniden başka bir rezil zindanda (70-90 saatlik bir goblin kovalamaca ve büyü yapma vaat eden bir macera) bulduğumda tekrar esir alınmış olduğumu anladım. Olacakları daha ilk adımımı atarken biliyordum; ama kim takar?

Fantasy RPG'lerin ölümü hakkında birçok şey yazıldı. Şık görünen yeni grafikler mezar taşlarını parlattı, hatta ölüleri bir nebze kımıldattı; ama genelde 1991'den beri bu tür tam bir ölü. Sadece geçen sene birkaç yenilik işareti gösterdi. Bence sorun çok açık: Bir FRPG oyununun çok dar bir içerikle sınırlandırılmış olması. Eğer alışılmışın fazla dışına yayılırsa, oyun başka bir tür halini alıyor. Uzun zamandan beri yaratıcılar, bu oyunları "değişik" yapmak için görünüşünü makyajladılar ya da her şeyden biraz daha eklediler: Daha fazla canavar, bir sürü tuzak, birçok saçma sapan bulmaca, İstanbul yol haritası büyüklüğünde zindanlar, daha fazla yorucu çözümleme gerektiren Elfçe yazıt. Gerçek İnananlar tüm bunlara katlandılar; fakat sıradan oyuncular sonunda oyunları çıldırtıcı derecede sıkıcı ve düşüncesizce hazırlanmış tekrarlardan ibaret olduğunu gördüler.

Delphine'deki geliştiriciler (şimdiye kadar *Fade To Black* ve *Flashback* gibi sıkı oyunlarla tanınıyorlar) bu sorunlar üzerinde epey düşünmüşe benziyorlar. Bir zamanlar RPG'leri eğlenceli kılan o klasik elementleri korumuşlar, küflenmiş klişe ölüm sahnelerinden arındırmışlar ve taze, sıkı, müthiş, tamamen geleneksel ve içinden enerji fışkıran bir macera halini almış, yani tam bir "yeme de yanında yat". Doğrusunu söylemek gerekirse *Ultima Underworld*'den beri bu kadar eğlenceli bir zindan macerası ile karşılaşmamıştım.

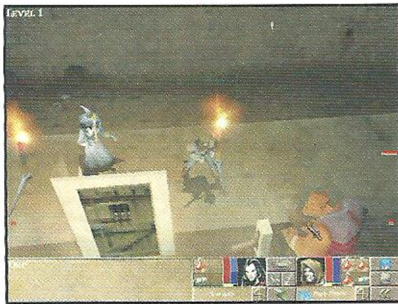
Dev bir şeytani ejderha var. Bilirsiniz işte, Uma topraklarını talan ediyor ve sadece yedi mistik kristalin yerlerine yerleştirilip bir Zaman Çemberi yapmak için kullanılması sonucunda durdurulabiliyor ve...hah! Kimin umrundaki? Hadi hemen oyuna başlayalım!



Transparan harita, en şaşırtıcı bulmacaları ayrı bir harita ekranına gidip gelme sorunu olmaksızın dolaşmanıza yardım ediyor. Bu işleri çok kolaylaştıran eli öpülesi bir yenilik!

Hemen fark edeceğiniz ilk yenilenen özellik takımınızın düzeni: Tek başınıza oynayabildiğiniz gibi (güçlerinizde daha hızlı bir gelişme olması için) bir ikilide de yer alabilirsiniz. İkinci modda non-aktif karakteri AI kontrol ediyor (kendi çapında bir şaheser!) işleri, insan ortağı kadar iyi idare ediyor. AI, büyü yapıp silahlar kullanabiliyor ya da yolunuzdan çekiliyor, yani o an ne gerekiyorsa onu yapıyor. Bu ikili sistem çok güzel işliyor, en fazla gelişme için bir savaşçı türü seçin, bir de büyücü (erkek, ya da dişi, size kalmış). Birbirlerini o kadar iyi tamamlıyorlar ki. Sizin kontrol etmediğiniz karakter, sizi sorunsuzca ve gerektiği gibi takip ediyor. Dar yerlerde bir trafik sıkışıklığı da yaşamıyorsunuz.

Karakterlerin türleri, farklılıklar



Her iyi zindanın içinde saklanmış birkaç korkunç orc bulunmalı.



Darkstone'da mistik ögelerin zenginliğine hazırlıklı olun... Hatta unicorn'lar gibi bazı eski dostlarımıza bile.

gösteriyor; ama bu bir rezalete dönüşmemiş. Swordsman'iniz büyüde çok iyi olmasa bile belleğinde iyileştirme ve ateş toplar fırlatma gibi basit birkaç büyü ezberleyemeyecek kadar da aptal değil, büyü özelliğine yatıracağınız birkaç puan ileride hayatınızı kurtarabilir. Büyü yapma gücünüz mana'nıza, kullandıkça tükenen ve tekrar dolabilen kaynağınıza bağlı, ne kadar yüksek büyü oranınız varsa o kadar uzun süren mana'nız var demektir. Büyüleri, scroll'lar (yazıtlar) halinde (şehirlerde fazlasıyla şişirilmiş fiyatlar üzerinden ve sadece bir kullanımlık) ya da size kalıcı özellikler veren saklı bir büyü kitabı keşfederek ediniyorsunuz.

Savaşın ortasında mana'sından yoksun kalan bir karakter ölüme terk edilmiş demektir. Yine de şanlısınız; çünkü belli bir "mana saklama" seviyesi belirleyebiliyorsunuz ve elinizdekiler o limite geldiğinde karakter otomatik olarak büyü savaşından fiziksel savaşa geçiyor. *Darkstone*'u bu çeşit bir vazgeçilmez yapan özelliklerden biri de bu düşünceli yenilik.

Yedi kirstali bulmak için her biri dört seviyeden (en son seviyede dev ejderha ile karşılaşıyorsunuz) oluşan iki zindanla donatılmış dört krallığı keşfetmeniz gerekiyor. Yan görevlerse mantıklı ve ana görevi unutturacak kadar da karışık değil. NPC'lerle olan konuşmalarınız genelde ciddi bir ortamda ve havadan sudan konuşmalar ya da yerel hayvanların hastalıkları gibi meseleler hakkında oluyor. Önemli konuşmalar ve ziyaret edilen yerler otomatik olarak bir not defterine kaydediliyor, böylece sizi kolay ama can sıkan bir ayrıntılı not tutma zahmetinden kurtarıyor.

Belki de *Darkstone*'un en müthiş özelliği, bir zindanda tam olarak nerede bulunduğunuzu ve yüzünüzün nereye dönük olduğunu gösteren kapatıp açılabilen transparan bir haritanın kullanılmış olmasıdır. Bu yön bulmanızı çok kolaylaştırmasa bile sizi grafik ölçümlerinden, sonsuz kere haritaya başvurmanızdan, keşfettiğiniz yerlere işaretleyici cisimler bırakmanızdan kurtarıyor. Bu, keşfetmenin zevkine hiç dokunmadan olayın bütün sıkıcılığını süzüyor. Tabii ki karşınızda çeşitli tipten birçok canavar var (100 çeşit, hepsi de random olarak her bölüme dağıtılmış, bunlara korkunç Feral Chickens'da dahil); ama temizlediğiniz alan, bulmacanın geri kalanı için gerekli olan besininizi almaya gidip döndüğünüzde bile temiz kalıyor.

Inventory'nin kullanımı da diğerleri gibi çok basit: Yerden aldığınız her madde için çuvalınız büyülü bir şekilde büyüyor ve iksirlerinize acil erişim için dört tane kese hazır tutulmuş ve başka birçok şey. Dövüşler de ya sizin tarafınızdan ya da otomatik olarak kontrol ediliyor: Sol tıklama silahlarınız, sağ tıklama da büyüleriniz için. Bu tür bir durumu şu kelime tanımlar: "İçgüdüsel" Daha önce bu tür bir oyunu oynamamış olsanız bile olayı on dakikada kaparsınız. Bulmacalar bile gereğinden fazla sayıda ve karışık değiller, oyununun tuzu biberi oluyorlar; fakat sizi asla saatlerce meşgul etmiyorlar.

Bu tür bir durumu şu kelime tanımlar: "İçgüdüsel". Daha önce bu tür bir oyunu oynamamış olsanız bile olayı on dakikada kaparsınız.

Bütün karakterler şekilli poligonlardan oluşmuş. Bu biraz olsun anatomik gerçekliği azaltmış olabilir; ancak oyuna müthiş bir akıcılık getirdiği kesin. Karakterlerin zorlu bir dövüşten sonra nefes almak için omuzlarını oynattığını izleyin. Ölmekte olan canavarların acı içindeki kanlı çığlıklarını dinlemenin tadına varın.

Oyunun her yanı o kadar zengin grafiklerle çevrelenmiş ki! Ne zaman karakteriniz bir duvarın yada bir dizi ağacın ardına geçse önplandaki cisimler zahmetsizce transparan oluyor. Bu özellik, zoomlama ve dönen bir kamerayla birleştiğinde ise ortada kör nokta diye bir şey kalmıyor ve bir odayı gözlerinizle tarayıp etrafınızda herhangi bir hazinenin ya da besinin olup olmadığını anlamanızı kolaylaştırıyor (evet, karakterler yemek yemeliler ve bazen bu durum sıkıcı olabiliyor; ama sinirleriniz gerilmeden durumu kontrol etmeyi öğreniyorsunuz).

Daha birçok şey sayabilirim, bu oyuna taptım diyebilirim... *Darkstone*, klasik RPG ögelerinin esaslarına bağlı kalarak ve aralarında nazik bir denge kurarak iyi bir sentez oluşturmuş. O çok abartılı *Diablo II ile* (her ne kadar *Darkstone*, görünüşte ve verdiği duygularda *Diablo II*'ye çok şey borçlu olsa da) karşılaştırma reklamlarını unutun gitsin. Kendi koşullarına göre gerçekten harika bir oyun ve oldukça geniş bir kitleyi kendine çekeceğe benziyor.



Şuna da bakın, o define sandığı ne kadar da çekici duruyor! Tabii ki üzerine bubi tuzağı konulmuştur, bundan dolayı karakterlerinizden birinin "detection" (tuzak arama) ve "defusing" (etkisiz kılma) özelliklerine sahip olması gerekiyor.



Yemeğiniz azaldığında ya da silahlarınızın tamire ihtiyacı olduğu zamanlarda kasabaya dönebilirsiniz.

Eğitim Alanları

Sakın ormana tam yontulmadan çıkmayın! Önce alıştırma bölümlerinde kendinizi archery, swordsman ve spellcasting üzerine bir güzel bileyin.



Hahha! Tek dişi kalmış canavarlar; goblinler hedef tahtası olarak kullanılıyorlar, onlara da ancak bu yakışır zaten.



Krallığın en iyi okçusu olmanın yolu nedir? Çalışma, çalışma ve yine çalışma.



Yakın temas silahınızı seçin ve biraz melee dövüşünün inceliklerini öğrenin. Umarım kırık çıkıkçınız vardır!

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Güzel bir görünüm; zevkli bir oynanış; eski bir türe yeni bir tarz getiriyor.

EKSİLER: Tecrübeli oyuncular fazla kolay bulabilir; karakterler çok sık acıkıyorlar.

SONUÇ: *Diablo*'dan beri en iyi "herkese hitap eden RPG" ve uyuklamakta olan bir fantezi türünün üyelerine günaydın tokatı!

%90

Shadow Man

TÜRÜ: Aksiyon/adventure **ÜRETİCİ:** Acclaim **YAYINCI:** Acclaim, (516) 759-7800, *www.acclaim.net* **İTHALATÇI FİRMA:** Ersan Games (0212) 290 24 90 **GEREKENLER:** Pentium 200MHz, 32MB RAM, 315MB hard disk alanı, DirectX uyumlu 3D kartı, Windows uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 233, 64MB RAM, 8MB ya da daha fazla hafızaya sahip DirectX uyumlu 3D kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Korkun! Ürperin! Titreyin ve evet, biraz da eğlenin! Bu Shadowman! PC'lerde boy gösteren son popüler çizgi roman.

Sıkı bir çizgi roman yahut daha gelişmiş olanların kendine verdiği adla "resimli roman" takipçisi olmasanız bile Acclaim'in 3D aksiyon macerasındaki kahramanın, aynı zamanda bir Acclaim çizgi romanının da yıldızı olduğunu fark etmeniz çok zaman almayacaktır. Üstüne Voodoo sosu sürülmüş uçuk bir hikaye mi arıyorsunuz? O halde hikayemizin kahramanı Mike LeRoi'yi bir inceleyin diyelim.

Ayyaşlık ve kumar yüzünden kolejden atılan Louisiana yerlisi bir genç, Chicago'da bir taxi sürücüsü olur. Yer altı dünyasının bir kurbanı tarafından arka koltuğunda unutulan 20 bin doları bulduğunda hayatı değişir. Derhal New Orleans'a geri döner ve küçük kardeşinin çok acil ihtiyaç duyduğu ameliyat için gerekli masrafı karşılar (ne iyi kalpli bir adam!). Ancak yer altı çetesinin onu aradığını duyduğunda, kendini koruması için hemen Bokor adında bir voodoo rahibi kiralar. Eğer Mike büyük şehrin ıssız sokaklarında tek başına dolaşıyor olsa iyi; ancak çete onlara saldırdığında tüm ailesi ile beraber yakalanıyor. Sonuçta voodoo onu kurtarıyor; fakat elinde küçük ayıcığı olan o küçük ufaklık da dahil bütün diğer "korumasız" eş dostunu yitiriyor.

Böylece Mike, kendisini koruyan Bokor'un zombi kölesi haline dönüşüyor, ta ki voodoo rahibesi Mama Nettie, göğsünün tam ortasına bir "Gölgeler Maskesi" şaplatıp onu bir Shadow Man'a



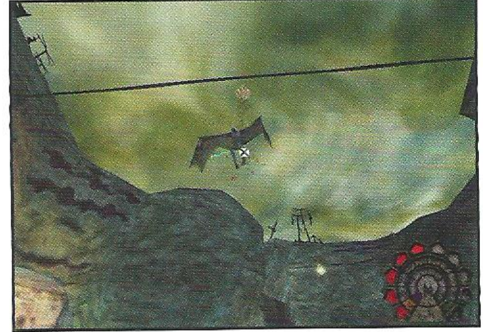
Kötü adamlar ölmeden önce vahşice titreyip mavi ışık kıvılcımları saçmaya başlıyorlar. İşte bu da her an poflayabilir.

(gölge adam) dönüştürmesine kadar. İyi haber, bir Shadow Man olunca bizim dünyamızdan (diri taraf – liveside) ölülerin dünyasına (doğru bildiniz, ölü taraf – deadside) gitmesi serbest oluyor. Kötü haberse Mama Nettie'nin kölesi olması. Oyun başlarken ona hemen önemli bir görev veriyor: Tahmin edebileceğiniz en şeytani ruhlar tarafından kontrol edilen beş acımasız seri katilin izini sürmek. Görevlerden birinde başarısız olun ve ölüm marşı eşliğinde kefeninize girmeye hazırlanın. Görünüşe göre bu beş herif sizin boyunuzun ölçüsünü almaya hazırlanıyor. Kolay mı sanmıştınız?

Göreviniz Louisiana'nın bir bataklığında dibe dalmanız ile başlıyor (siz Mike LeRoi'sunuz, yani yaşayan tarafınız). Beş soysuzun peşinden gitmek için öncelikle dalıp birkaç voodoo zımbırtısı bulmanız sonra da birkaç "dark souls" (karanlık ruh – bu şeytani beşliye karşı koymanızı sağlayacak gücün tek enerji kaynağı) aramak için Deadside'a atlayış yapmanız gerekiyor. Ancak bu dark souls avının, Deadside'da gezinmek kadar basit olmadığını bilmelisiniz, burada o kadar çok kaybolmuş ruh var ki ve hepsi de sizden bir parça koparmak niyetinde. Başlangıçta sadece Shadow Gun'a sahipsiniz (gölge tabancası), düşmanı öldürmek için bir çok isabetli vuruş yapmalısınız; ama ardında da hayat gücünüzü tazelemek için alabileceğiniz bir ruh bıraktığını da unutmayın.

Deadside'ın çeşitli bölgelerinde dolaşırken karşınıza ateş fırlatan Asson ve Baton, fenere benzeyen Flambeau, yer sarsan Marteau ve daha birçok esaslı silah çıkacak; fakat sıklıkla birçok dövüşe tanık olmanıza rağmen sizi en çok zorlayacak iş şüphesiz govi (daha önceden bahsi geçen o dark soul'ları serbest bırakmanız için vurmanız gereken o bedenler) yerlerinin bulunması olacak. Bunu yapmak için de hazırlanan en karışık bulmacalarda gezinip (bu derece karışık tasarılar herhalde Escher'in göğsünü kabartırdı) kızgın lavların ve derin yarıkların üzerinden muazzam atlayışlar yapıp döner bıçaklar ve salınımlı yıkım kayaları gibi ölümcül silahları kullanmanız gerekiyor. *Montezuma's Return*'ün cehennemde geçen halini gözünüzün önüne getirin, neyle karşı karşıya olduğunuzu anlarsınız. Bazı zorlu bölümleri başarıyla bitirdiğinizde ateş üzerinde yürüme, sıkı barikatları aşma gibi özel kuvvetler edinebilirsiniz; ama sabırla oyunu oynamaya devam edip işinizde bir uzman olmadıkça bu çeşit iyi bir özelliğe sahip olamazsınız.

Kullanma kılavuzu, "*Shadow Man* fazlasıyla karışık olan ve tekdüze olmayan bir macera" diyor ve bu bildirinin ilk bölümüne katılırken ikinci bölümü bizi, oyunun en çok göze batan eksisine götürüyor. Her defasında bir level'a tekrar



First-person perspektifi şu gördüğünüz Harpie'lere nişan almanızı sağlıyor; ama aynı zamanda onları avlarken olduğunuz yere saplanıp kalmanıza, dolayısıyla hasar almanıza da sebep oluyor.

döndüğünüzde bütün düşmanlarınız diriliyor ve size yeniden saldırıyor. Tamam, benim daha önceden ziyaret ettiğim yerlere dönüp de yeni şeyler bulma hevesi gibi bir sorunum yok; ama sonsuza dek aynı tip herifleri öldürüp durma fikri çok çabuk eskir. Tabii ki kötü adamları es geçip yolunuza devam ettiğiniz bazı bölümler var; fakat çoğu zaman yola devam etmek için durup günlerini göstermeniz gerekiyor. Daha da fenası, siz güçlendikçe dirilen düşmanlarınızın da sayısı artıyor ve böylece daha büyük hasarlara bile sebep olabiliyorlar.

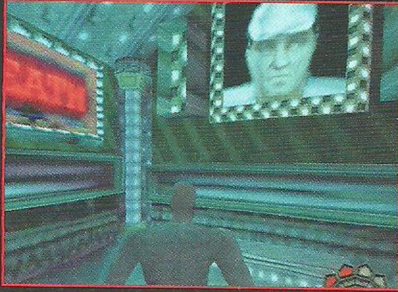
Sonuçta yeni keşifler için geldiğiniz yerde hepsi daha şiddetli ve öncekinden daha uzun süren yeni bir dövüşler zincirine yakalanıyorsunuz. Sonuçta savaşlar, ya sıkıcı tekrarlı saldırılara ya da elinizi yoran bir sürü atışa indirgeniyor ve bir süre sonra o kadar sıkılıyorsunuz ki ne kadar iyi savaştığınızın önemi kalmıyor; çünkü zaten ölürseniz sadece level'ın başına dönüyorsunuz. Aslında dövüşün en zevkli anı bu: Karşınızda birçok düşman



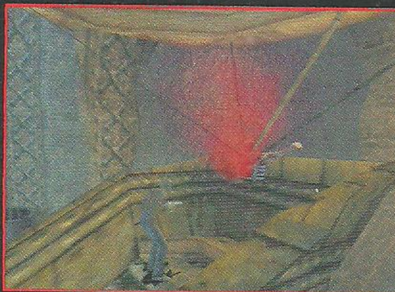
Yeterince armağan toplayın (hem Liveside'ın hem de Deadside'ın her tarafında bulunan şu kalp şekilli nesnecikler), ileride a loa'ya bağış yapıp maksimum hayat gücünüzü artırabilirsiniz.

KANIN izi

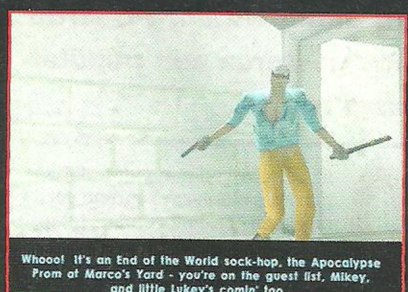
O şeytani seri katillerin izini sürmek zor bir görev gibi gözükebilir; ama *Shadow Man*'deki birkaç kurala uyarsanız bu iş çocuk oyuncağına döner, hatta fazlasıyla kolay bir çocuk oyuncağına... Öncelikle yapmanız gereken şeylerden biri, Mama Nettie'nin size verdiği günlüğe bir göz atmak olmalı. İçinde izini sürmeniz gereken beş seri katil ve diğer katiller hakkında bilgiler var; ama iz takibi sırasında Mike LeRoi değil Shadow Man olmalısınız ve bu da, sizin Deadside'dan caniliklerini sürdürdükleri gerçek dünyaya doğru bir geçit bulmanız gerektiği anlamına geliyor.



Cathedral Of Pain'i bul (bunu sadece Shadow Man güçlerinin üçüncü seviyesine geldiğinde yapabilirsin) ve günlükteki benzer sembollerle işaretlenmiş beş fark edilebilir giriş göreceksin. Merdivenlerden yukarı çık ve odaya gir, işte karşında hangi katilin izinde olduğuna dair bir ipucu.



Eğer şu şeytani aletten kırmızı, hafif bir buhar çıkıyorsa bu, senin Liveside'a geçip peşinde olduğun seri katilin nerede olduğunu bulabileceğin anlamına gelir. Bu tür dünyalar arası yolculukları pek sık yapmayacaksın; ama yaptığın her geçiş, hem hikaye hem de senin gelişimin için önemli olacak.



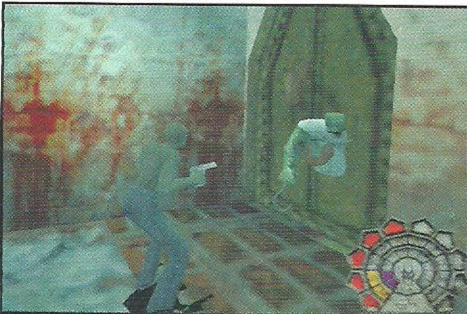
Shadow Man'in Deadside'daki o garip aletin içine çekilmesini gösteren korkutucu ara sahnesinden sonra kendinizi Liveside'ın tamamen gerçek ortamında buluyorsunuz. Shadow Man güçlerinizde yedinci seviyeye henüz ulaşmadıysanız tek yapabileceğiniz, arkanıza yaslanıp şu delinin çıkardığı bağrışmaları dinlemek olacak.

olduğunu fark ediyorsunuz. Ölüp geri geldiğinizde ise çok daha azı ile karşılaşıyorsunuz (tabii level'ı geçip tekrar geri dönmeniz gerekmediği sürece).

Tekrarlanan dövüşler kadar gıcık olmasa da, karakter kontrolü de oyuncuyu sinir eden bir diğer nokta. *Shadow Man*, tıpkı *Tomb Raider*'da olduğu gibi bir auto-aiming (kendi kendine hedef alma) özelliği bulunduran third-person perspektifi kullanıyor. Düşmanı görebildiğin sürece atışların hedefi bulur; ama üstündeki düşmanlar için durum böyle değil, bundan dolayı oyun yukarıya ve etrafa nişan alabildiğin bir "sniping" modu sunuyor. Bu güzel bir yenilik, tek sorun nişan alırken olduğun yere saplanıp kalıyor olmak! Benim kullanışlı kontrol diye niteleyebileceğim cinsten değil.

Sonuçta yeni keşifler için geldiğiniz yerde, hepsi daha şiddetli ve öncekinden daha uzun süren yeni bir dövüşler zincirine yakalanıyorsunuz. Bu pek de iyi sayılmaz, aslında Shadow Man'daki dövüş biraz sıkıcı.

Shadow Man'in olay, yaşayanların ve ölülerin dünyaları arasında gezinebilmesi; ama olayların gidişatı, çoğu zaman bu ayrıcalığı etkisiz kılıyor: Tekrar "yukarı" çıkabilme şansına erişmek için bile Deadside'da birkaç saat geçirmek zorundasınız. Ve sonunda o çok karşılaşmak istediğiniz kurbanlardan ilkine rastladığınızda, büyük bir olasılıkla Deadside'da biriktirdiğiniz o yetenekleri gerçek yaşamda kullanmaya yarayan gücü toplamak için arkanıza dönüp geri gitmeniz gerekecek. Ancak bu hataları göz ardı ettiren o kadar çok iyi nokta var ki: sıkı bir platform aksiyonu, biraz ilgi çekmek için düzenlenmiş hafif zorlayıcı mekanik bulmacalar, özenli ara sahneler, gizemli görüntüler ve karakter grafiklemesi (özellikle düşmanlar). Birkaç özel görüntü efekti mi istiyorsunuz? *Shadow Man* tıkabasa bunlarla dolu, tükenen ruhlardan fışkıran o müthiş mavi ışıktan tutun da bir dark soul'u yuttuğunuzda gösterilen o kafa yedirten ara sahnelerine kadar. Bunlara göz ziyafeti derdim; ama bu derecedeki bir güzelliğe, sırf sizi etkilemek için bir yakıştırma yapmak istemiyorum. Tek diyebileceğim benim için tamamıyla müthiş bir tecrübe olduğu.



Hımmm, ya görüntü çiziminde bir hata var ya da bu ölüler cennetinin sakinleri saldırırken duvarlardan ve kapılardan bir anda hortlayabiliyorlar.



Shadow Gun'la öldürdüğünüz her düşman, ardında ruhunu bırakıyor; hayat-metrenizi tazelemek için tek yapmanız gereken şey, ruhun içinden geçmek.

Eksiklerini saymazsak *Shadow Man*, ne zaman kendinizi sınamak isteseniz başvurabileceğiniz, sık sık tekrar dönebileceğiniz tipten bir oyun. Oyunun ne kadar büyük olduğunu göz önüne aldığımızda buna çok uzun bir süre başvurabileceğiniz ise açıkça ortada.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

ARTILAR: Etkileyici grafikler; esaslı kötü adamlar; birçok akrobatik hareket.

%74

EKSİLER: Tekrar tekrar dirilen yaratıklar canınızı çok sıkabilir; sniper görüntüsü neredeyse işe yaramaz.

SONUÇ: Saatlerce oynayabileceğiniz türden değil de, sık sık başvurabileceğiniz bir oyun.

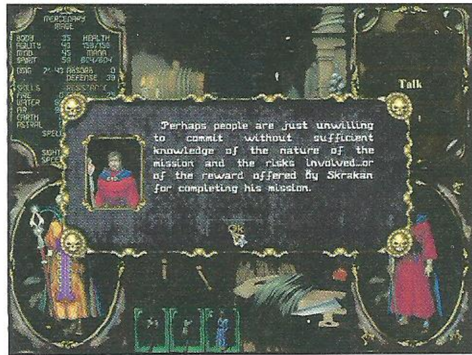
Rage of Mages II: Necromancer

TÜRÜ: Strateji/Roleplaying **ÜRETİCİ:0** Nival Entertainment **YAYINCI:** Monolith Productions, (425) 739-1584, *www.lith.com* **GEREKENLER:** Pentium 133, 32MB RAM, 150MB hard disk alanı, Mouse, Windows 95, 2MB PCI SVGA ekran kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 200+, 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem, LAN, Maksimum oyuncu sayısı: 16

Orijinalden azıcık daha iyi... İyi ama, bu gerçekten yeterli mi? (Hemen cevaplayalım: hayır.)

Orijinal *Rage of Mages* birçok değişik tepki toplamıştı. Kimisi, real-time strateji ögeleri ile roleplaying türünün birleşmesinin zevkli bir karışım olduğunu, oyununun içerik, derinlik ve oynanabilirlik bakımından zengin olduğunu düşünürken diğerleri oyunu çok sıkıcı ve sade buldu. Nival Entertainment, bu ikilemden hiç etkilenmemişçesine aynı rotayı takip etti ve oyunun devamını yaptı; ama bu kararın ne kadar doğru olduğu şüpheli.

Bir karakter yarattıktan sonra (erkek ya da dişi, magic-wielder ya da swordmaster) dört ana özelliğiniz üzerinde oynama yapabilirsiniz (Body, Mind, Agility ve Spirit), herhangi bir alandaki puanları çıkarıp ötekine ilave edebilirsiniz. Bir büyücü olarak dört büyü alanından birinde özelleşebilirsiniz (Fire, Water, Air ya da Earth) veya savaşçı olarak da dört silahtan birinde kendinizi ustalaştırabilirsiniz (Blade, Pike, Axe, yada Bludgeon). Hikaye, Plagat adında uyuz bir kasabada yeni karakterinizin müthiş büyücü Skrakan'la ki sizi, bu toprakları tehdit eden kötülükler hakkında uyaracak – buluşması ile başlıyor. Bu noktadan sonra canavarlarla, şeytani varlıklarla ve öldürülmeyi bekleyen birçok yaratıkla dolu bir dünyaya itiliyorsunuz.



Siz ve diğer karakterlerin arasında geçen konuşmalar, temel olarak Okay tuşuna basmaktan ibaret.

Oyunun büyük bir kısmı, diğer real-time stratejilerde olduğu gibi tepeden bakış açısı ile görülüyor. Kötülerle dolu ormanlarda dolaştıkça yeni kasabalarla, size alt görevler vermeyi bekleyen NPC'lerle ve çeşitli materyallerle karşılaşıyorsunuz. Çoğu real-time strateji oyununda olduğu gibi bir ya da birden çok takım elemanını seçebilir, gitmelerini istediğiniz yerlere tıklayabilir ya da düşmana saldırtabilirsiniz. Önceden planlanmış saldırılar için takımınızı parçalara bölebilir veya tek başınıza hareket edebilirsiniz.



Bir kasabada dolaşırken bilgi toplayabildiğiniz gibi alt görevlerde alabilirsiniz. Hatta yeni takım elemanları bulabilir ya da sizin için çalışacak birkaç savaşçı kiralayabilirsiniz.

Kasabalar yeni alet edevat alıp satabildiğiniz, takım elemanı seçebildiğiniz, bunun yanında yeni görevlerle karşılaştığınız yerler. Belli bir görev için takımınıza bir eleman katabilir ya da emrinizde çalışmak üzere birkaç savaşçı kiralayabilirsiniz. Kasabalar görevlerinizin geçtiği merkezi noktalardır ve genelde istediğiniz herhangi bir yere kasabalardan ulaşmanız mümkün. Oyun bu bakımdan çok seçenekli sayılabilir; ama alt görevler bittiğinde sonuca ulaşmak için izleyebileceğiniz tek bir yol kalıyor.

Büyüler ve yaratıklarla olduğu kadar silahlar ve materyallerle de bol bol karşılaşacaksanız. Neredeyse her köşe başında sizi yeni bir nesne bekliyor. Öte yandan karakter etkileşimi ise son derece tek düze. Karşınıza biri çıkıyor, Okay tuşuna basarak NPC ile karakterinizin diyoloğunu dinliyorsunuz; ama en azından sesli etkileşim bir nebze olsun eğlenmenize katkıda bulunuyor.

Görünüşe göre multi-player seçenekleri beklentinin çok altında kalıyor. Her ne kadar oyuncular Internet üzerinde bir araya gelip *Diablo* stilinde bir vahşet ortamı yaratabilseler de daha ilk seviyede oyun, o monoton orta düzeyli havasına geri dönüyor. Sanki yoğun bir canavar avı düzenlemek uğruna roleplaying'in kalitesinden vazgeçilmiş, bu yöntem kesinlikle *Diablo*'da daha iyi işliyordu.

Sonuç olarak eğer ilk oyunu çok sevdiyseniz bu oyun da hoşunuza gidecek, hatta seriyi ilk defa oynasanız bile zevkli anlar yaşayabilirsiniz. Sıkı roleplaying oyuncuları da bir süre için nesne çeşitliliğinden hoşlanabilirler; fakat kesinlikle dövüş sahnelerini çok sıkıcı bulacaklar. Yine de real-time tutkunları büyük ihtimalle oyunun tek düzeliğinden ve basit real-time seçeneklerinden dolayı hayal kırıklığına uğrayacaklar. *Rage of Mages II*, eğlenceli bir alternatif olabilir; ama kesinlikle iyi bir roleplaying ya da real-time strateji oyununun yerini tutamaz.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%53

ARTILAR: Bulunabilecek birçok zımbırtı; tek düze olmayan görevler; birçok seviye; çeşitli oynanım şekilleri.

EKSİLER: Birçok alt görev olsa da ana hikaye tek düze sayılır; dövüşler can sıkıyor.

SONUÇ: Gerçek RPG ve real-time strateji oyuncuları bunu atlayabilirler.

Fly!

TÜRÜ: Uçuş Simulasyonu **ÜRETİCİ:** Terminal Reality **YAYINCI:** Gathering of Developers, (877) GOD-GAME, *www.godgames.com* **GEREKENLER:** Pentium II 200, 32MB RAM, 4x CD-ROM sürücü, 500MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium III 450, 128MB RAM, TNT kartı, 1.8GB (evet GB!) harddisk boşluğu, Joystick, Levye, Dümen **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** : Modem, Seri bağlantı, IPX, TCP/IP, Maksimum oyuncu sayısı: 4

Bütün çarpışma uyarılarına rağmen Terminal Reality; Propilot, *Microsoft Flight Simulator* ve *Flight Unlimited*'ın kol gezdiği göklere havalanıyor.

Birçok diğer alanda olduğu gibi büyük patron Microsoft'un kolları genel havacılık simulasyon dünyasına da uzanmış durumda ve bunun için de iyi bir sebebi var. *Flight Simulator* serileri, PC oyunlarının en eskisi ve en başarılı klasiklerinden biri; ayrıca hala en iyi sivil uçuş simulatörü (not: "Genel havacılık" ve "sivil uçuş simulatörü", "hiçbir patlama çakılma yok!" cümlesinin anahtar terimleridir).

Son zamanlarda mükemmel *Flight Unlimited* serileri ve Sierra'nın zayıf ama gittikçe düzelen *Pro Pilot* dizileri gibi zorlu rakiplerle karşılaştı. Microsoft hala birincilik kürsüsünde; çünkü seri o kadar iyi biliniyor ve sayılıyor ki, oyun dünyası da uçsuz bucaksız ve istendiği kadar genişleyebiliyor, daha şimdiden birçok add-on da piyasada (doğruyu söylemek gerekirse Microsoft'un piyasadaki gücü Amerikan Hava Kuvvetleri'nden bile fazla). Ancak bu vaziyet, diğerlerinin bu engin duvarı aşındırmaya çalışmasına engel olamıyor, Terminal Reality de işte bu tür bir işe girişiyor.

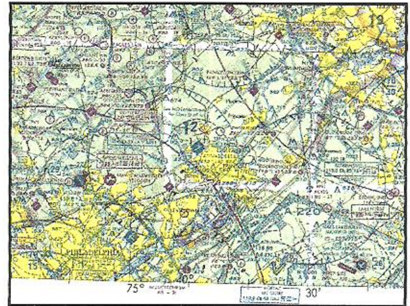
Bu üretici, *Terminal Velocity* ve *Fury3*'ten beri çok uzun bir yol katetti ve şimdi de Microsoft'un baskınlığına rağmen kendine bir yer açma hevesi içinde. *Flight Unlimited* öncelikle gösteri uçaklarına yoğunlaşıp sonra da küçük bir bölgeyi çok detaylı bir şekilde çizerek *Flight Simulator*'a kafa tutarken *Fly!*, her alanda Microsoft'a meydan okudu.

Flight Simulator temelde her zaman uçuşun her anına özen gösteren aletsel bir simulatör olmuştur. *Fly!*'ın da hedefi aynı tip oyuncular. Yine de Microsoft'un en son sürümü *Flight Simulator 99*'dan daha iyi bir oyun geliştirmek için yola koyulmuş olmaları hata; çünkü daha gitmeleri gereken çok mesafe var. Nitekim, *Flight Sim 2000* piyasaya çıkmanın eşiğinde ve Microsoft'un yıkıcı üstünlüğüne sadece belli bir süre için son veriyor.

Fly!, düzgünce iki bölüme ayrılmış: Birkaç düzine alışılmış senaryo ve de detaylı bir uçuş planlayıcısı. Senaryolar bazen kalitesiz: Chicago üzerinde uç, New York üzerinde uç, Dallas'a fırtınalı bir günde in, desteyi karıştır ve tekrar dağıt, başka bir yerde tekrar uç.

Uçuş planlayıcısı çok daha ilginç. Yukarıdan inme menüleri ve bir arama motoru, size oyunda yeni yaratılan hava alanlarını bulmanızda yardımcı oluyor. Kalkış yerini ve gidilecek yeri seçiyorsunuz ve planlayıcıya, sinyalizasyon ışıkları ve hava alanları ile dolu bir uçuş rotası çizdiriyorsunuz. Daha sonra da rüzgar yönünü ve hızını, görünülürlüğü, basıncı, üç değişik yükseklikteki bulut kalınlığını, hava koşullarını ve iklim zorluklarını, hatta Meterolojik Hava Tahmin Raporları'nı (METAR) bile değiştirebilirsiniz. Uçaklardaki yük ve yakıt dengesi; yolcuları ve bavulları kabindeki değişik bölümlere yerleştirmeye yarayan şirin, küçük bir grafik sayesinde ayarlanabiliyor. Bunun yanı sıra planlayıcı bazı uçuşlara ve değişikliklere bir hata mesajı vererek rastgele müdahele ediyor. Mesela çok basit ve kısa bir deniz uçuşu olan Ford Island – Honolulu seferi, plan yaratma aşamasında hata mesajı ile sonuçlanıyor. Bu ters durum çok da sık oluyor. Gezegen, özenle hazırlanmış beş şehirden New York, Los Angeles, San Francisco, Dallas ve Chicago dışında kaba saba haritalanmış. 200 ülkeye yayılan 9500'den fazla hava alanı ile 13500 kalkış pisti ve 16000 yön bulma yardımcıları, tam ve olması gereken yerlerine dağılmış. Hava alanı veri tabanı çok etkileyici, özellikle içerdiği pistin ışıklandırma ayarları ve kontrol tipi, yüzey tipi (asfalt, beton, toprak ya da çamur), işaretlemeler, rüzgar tulumları ve bazı durumlarda yolcu taşıma yolları. Yolcu taşıma yolları detaylı bölgelerin ve bazı hava alanlarının dışında her yerde yok. Önemli bölgeler dışında hava alanı binalarına, kulelere ve park etmiş uçaklara pek sık rastlanmıyor. Philadelphia International gibi önemli bir hava alanı düz ve yalın bir


Bazı uydu görüntüleri oldukça göz alıcı, özellikle de beş ayrıntılı bölgede.


Ya kurulmuş (500MB) ya da CD'den çalışan harita parçaları tüm ABD'yi içeriyor olmalıydı; ama CD'den çok iyi çalıştığı söylenemez.



Uçuş planlayıcısı gerçekten etkileyici. Bir hava alanı seçin ve planlayıcı onu hemen bulsun. Bir başka hava alanını seçin ve planlayıcı hemen ona en uygun rotayı çizsin.

ovaya çizilmiş birkaç şeritten oluşuyor. Terminal Reality bu baştan savma görüntüye bir kule bile oturtamaz mıydı?

Fly!'ın en büyük problemi yeryüzü şekillendirme motoru, daha açıkçası yükseltiler. Aslında yüzey şekilleri çok da fena gözükmüyor. Dokular yumuşatılmış ve en genel halleri, gerçek ile çoğu zaman uyumlu. Köyler köy, kasabalar kasaba gibi ve daha birçok şey. Beş büyük şehir, sanki ardı ardına konulmuş kutucuklar gibi yüzeye oturtulmuş, bazıları dikkatlice modellenmiş binalardan oluşuyor. Şehirlerin simgeleri de kabul edilebilir (ama üzerinde çok konuşmaya değmez), Yankee Stadyumu, Özgürlük Anıtı, Golden Gate Köprüsü ve diğer önemli yapıtlar yerlerini korumuşlar. Bulutlar, birçok değişik yoğunluk ve büyüklükleri ile gerçekten etkileyiciler.

Asıl problem, küçük yeryüzü yükseltilerinden kaynaklanıyor. Terminal Reality, 67.128.864 yükselti noktasından oluşan bir küresel yükselti modellemesi hazırladığını söylüyor. Bu rakam hakkında şüpheye düşmek saçma olur; ama haritalanmış alanları gerçekçi yükseltilere dönüştüremediği ortada. Büyük Kanyon Ulusal Parkı'nın üzerinden bir uçuş yaptım; fakat Büyük Kanyon diye bir şey göremedim. Bir nehir mi yoksa bir sınır mı anlayamadığım bir mavi çizgiye rastladım (Colorado nehri mi acaba?). Hawaii volkanları sanki ufak tepecikler gibiydi ve Hana'nın o çok tanınmış değişik yüzeyleri, upuzun yeşil bir düzlüğe çevrilmiş. Kısıtlanmış yeryüzü ve uydu görüntüleri her şeyi birbirine daha da benzer yapmış. Hawaii de aynı New Jersey'e benzeyen Bombay'ın tıpkısı; dümdüz ve bazen yeşil bazen grimsi. Bazen de yeşil benekli ten renginde. Ah, ne kadar heyecanlı!

Bu kadar az detay, eğer yeterli kare hızını sağlasaydı pek de fena olmazdı; ama öyle değil. Oyunu, 128 MB RAM'lik bir PIII 450'de Diamond Monster II altında çalıştırdım. Ayrıca ikisini de 16-bit renkle hem 640x480'de hem de 800x600'de çalıştırdım. Uzak noktaları da şekilleme özelliği ve maksimum doku belleği ile oynadım. Saniyedeki kare sayısı belli bir süre için çok iyi gitti, hatta şehirlerde bile 20-23 fps'te sabitlendi. Ve sonra poff!.. Yeni nesne ve şekil yüklemesi için yavaşladı, belli periyotlarla yaklaşık 10 saniye kadar 4 fps'e düştüm. Hele o büyük beş şehirde bu neredeyse her dakikada bir oluyor. Diğer bölgelerde ise iki üç dakikada bir gerçekleşiyor. TNT kartlı vatandaşlar, 32-bit'te 1028x768 ayrıcalığına ulaşabilirken geriye kalanlar, 16-bit'te 800x600'le yetinecek. Kartlar için düzenlenmiş auto-detection da çalışmıyor, her zaman Voodoo II yerine temel kartımı seçiyor. DirectX destekli AGP ve non-AGP, driver menüsünde listelenmiş; fakat bana hiçbir donanım hızlanması ya da herhangi başka şey kazandırmadı.

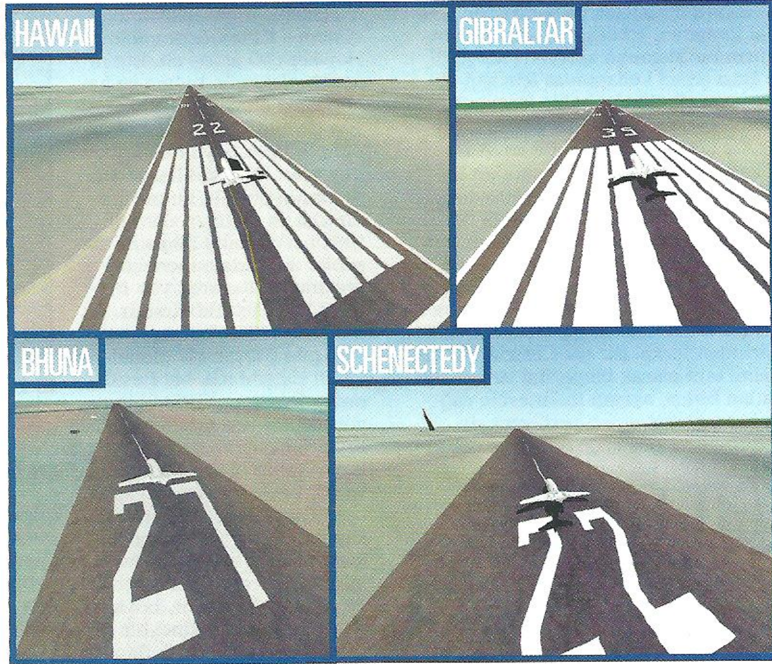
Genel havacılık konusuna ciddi bir merakı olan herhangi biri, cihazlarla belirli bir süre geçirdikten sonra yeryüzünün eksik yanlarını görmezden gelecektir.

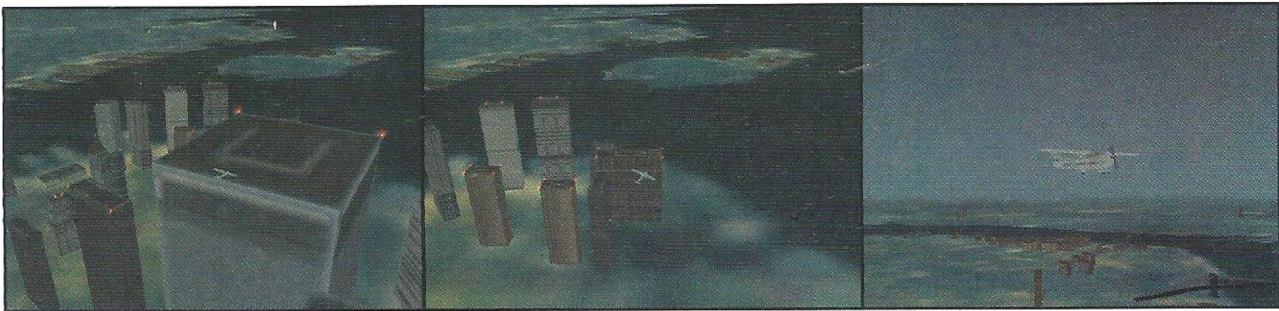
Toplam 5 tane uçak seçeneği var: Tek motorlu Cessna 172R ve Piper Malibu Mirage, çift motorlu Piper Navajo Chieftain ve Raytheon Hawker 800XP jeti. Şunu kafanıza sokun; kahrolası şeyler hiçbir zaman çakılmıyorlar. Sadece yerde bir defa zıplayıp sürünmeye başlıyorlar, hatta ters sürünmüyorlarsa tekrar bile havalanabiliyorlar. *Flight Simulator*'ın, Cessna gibi adı çıkmış bazı uçakların çakılmasına izin verdiğini biliyorum ve *Fly!*'ın uçaklarının neden bu kadar dayanıklı ve güvenli olması gerektiğini anlayamıyorum. Doğruyu söylemek gerekirse hiçbir cihaz problemi ile karşılaşmadım ya da herhangi bir şekilde aygıtlardan birini bozamadım. Radyo ve kule konuşmaları çok iyi hazırlanmış; fakat nedense hava trafiği inanılmaz derecede az, JFK International'ın pistlerinde sadece bir uçağa rastladım.

Öte yandan kokpitler tam bir şaheser. Onlar gerçekten de *Fly!*'ın göz be-

DÜNYAYI HARİTALAMAK! (NEREDEYSE)

Bu resimler Hawaii'de, Gibraltar'da, Bhuna'da ve Schenectedy'de çekildi. Dünyanın bu kadar anlamsız bir şekilde tekdüze ve gri olduğunu kim bilebilirdi ki?





"New York'tan kaçış" adlı senaryo kulağa gerçeğinden daha heyecanlı geliyor. Basitçe açıklayalım: Dünya Ticaret Merkezi'nin üstündesiniz, kalkış yapıp etrafta bir süre dolanıyor, alaca karanlığın güzelliğini seyrediyorsunuz, çok hareketli bir şeyle karşılaşmıyorsunuz. Nerede o İstanbul'un hareketli dünyası!..

beği, genel havacılığa ciddi bir merakı olan herhangi biri, cihazlarla belli bir süre geçirdikten sonra yeryüzünün eksik yanlarını görmezden gelecektir. Tamamen gerçekçi ve uyumlu, yani en azından benim bilgim dahilinde bu uçaklar öyle. Bütün düğmeler ve kontroller, mouse'la tamamen etkileşimli; ama komutlarınızın bir kısmının klavyede karşılığı yok. Bazı temel kullanımlar için sağ elinizde joystick olduğu halde klavye üzerinden mouse'a ulaşmanız gerekebilir. Kokpitte ileri geri gitmek de en az bunun kadar sıkıcı; ancak en azından bu hareketi çok sık yapmak gerekmiyor. Düğmelerin etiketlerini okumakta da zorlanabilirsiniz. Yine de hemen altında beliren tanımlayıcılar sayesinde de bu bir sorun olmaktan çıkıyor.

Aygıtlar, üzerinde durmaya değer bir diğer konu, öyle ki her uçakta hepsi birbirinden farklı. Bir tek Cessna 172'nin panelini tam olarak biliyorum ve panelin fazladan birkaç ayrıntı içermesine rağmen her şey gerçekten yerli yerinde. Her düğme ve gösterge orada ve çalışır durumda. En özenle hazırlanmış panel, size sanki bir eğitim simulasyonundaymış hissini veren yüklenmiş birçok haberleşme aygıtı ve de gelişmiş bir elektronik uçuş cihazlar sistemi (electronic flight instrument system – EFIS) ile donatılmış Hawker 800 jetine ait. Bütün uçaklardaki yön bulma ve haberleşme aletleri çok kullanışlı, yön tayininizde (olması gerektiği gibi) çok büyük bir rol oynuyorlar. Vektörel haritadan herhangi bir yön bulma yardımcısı ya da hava alanının frekansı da dahil bilgisine ulaşabilir sonrada haberleşme aracınızı kullanarak yön bulmayı kolaylaştırabilirsiniz. Az gelişmiş 172'de bile tıpkı gerçeği gibi çalışan bir global yer tayini sistemi (Global Positioning System – GPS) bulunuyor. Bütün veri tabanına, çoklu sayfa fonksiyonuna ve uçuş planı özelliklerine sahip olması, oyunu bildiğim ilk ve tek GPS simulatörü yapıyor.

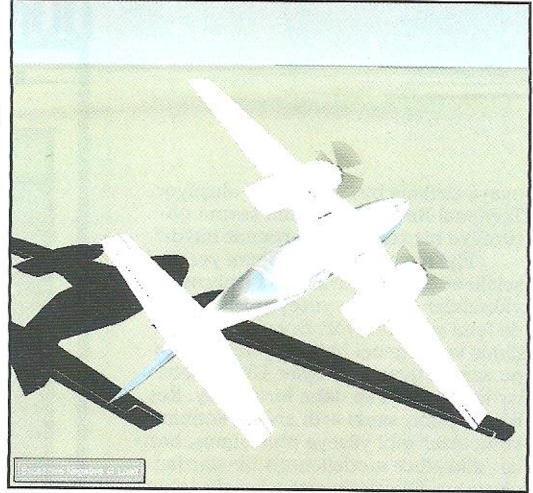
Tam ekran görüntüsü için kokpit kapatılabiliyor ve seçime bağlı olarak kontrol mini-aygıt panelinden sağlanabiliyor. Her çeşit pencerenin büyüklüğü ve yeri değişebiliyor, böylece o anki şekli görüntülerken ikinci bir kamera görüntüsü; ana görüntü; flapların, levyenin, dümenin ve balansın durumlarını grafikle sunan eksen penceresi ve GPS de izlenebiliyor. Kokpitte 360 derece dönebilir, tam arkanızdaki kabine bakabilirsiniz (ne yazık ki hiç sanal yolcunuz yok). Biraz da olsa yukarı ve aşağı bakabilirsiniz, arada bir ekran kayma komutları rasgele çalışmasa da görüntü gayet anlaşılır. Parçalı haritalarda da birkaç sorun yaşadım. Tavsiye edilen (1.8 GB!!) yerine tipik kurumu tercih etmemden dolayı parçalı haritalar, hard disk'ime yüklenmedi. Parçaları CD-ROM'dan okuması gerekirken bunu yapmadı ve bazı bölgelerde beni haritasız bıraktı.

Belki de *Fly!*'ın en detaylı konusu motoru başlatmak ve motor performansı. Tam gerçekçilik seçildiğinde motorunuzu başlatmak için en ince ayrıntısına kadar bütün adımları doğru uygulamalısınız. İsterseniz bu bölümü atlayabilir ya da kullanışlı bir adım adım ok takibi yöntemi ile kolayca aşabilirsiniz. Her motor size ayrı bir his ve kullanım şekli veriyor. Karışık kontrolün bu denli önemli olduğu ve motor sesine dayanarak ayar yapılabilen başka hiçbir simulasyon bilmiyorum. Colorado'daki gibi yüksek bir seviyede kalkış yaparken değişik bir karışım kullanmalı ve motorunuzun ne dediğini dinleyip ona göre bir ayarlama yapmalısınız. Motordaki detayla uçuş modellerinin detayı birbiri ile çok uyuşuyor. Bu uçaklar doğru hareket ediyorlar. 172'nin dengede tutulması zor ve kolaylıkla eski haline geri dönüyor. Eğer bir şekilde Hawker'ın otomatik denge düzelticisinin üstesinden gelebilir de uçağın ufuk dengesini bozar ya da hafif bir eğim yapmasına sebep olursanız (bunu yapmak neredeyse imkansız) flapların da, dümenin de hareket ettiğini göreceksiniz.

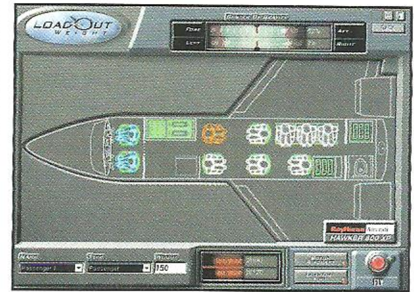
Bu derecedeki detay seviyesi ile hemen her uçuş modelinde karşılaştım; ama beni hiçbir zaman tatmin etmeyen bir iklim modellemesi vardı. Kapalı havalarda görüş mesafesi kısıtlanıyor; fakat türbülans çok kötü tasarlanmış ve en ağır hava şartlarını bile mülayim duruma sokmuş. Bütün şartları en zora getirmeme rağmen ancak birkaç sallantı ile karşılaştım.

Canlı konuşma desteği ve multi-player modları kullanışlı özelliklerden çok aldatıcı birkaç eklenti gibi gözüküyor. Yani neden multiplayer desteği altında uçmak isteyip bir de telefon faturalarıyla uğraşayım, pek kavrayamadım; ama böyle bir özellik de var işte.

Fly!'ın birçok özelliği şu anda elimizdekilerin en iyileri ve yanlış olanlar da düzeltilebilecek cinsten. Bu ürün, eğer motoru iyi ayarlanabilirse başarılı bir uçuş gerçekleştirebilecek potansiyele sahip. *Flight 2000* fırtınasına ne kadar dayanır bilinmez; ama şu anda türe getirdiği yeniliklerle çok gözde.



Zıpla, hopla, bir daha zıpla, işte bu çok eğlenceli! *Fly!*'ın en kötü özelliklerinden biri uçak hasarlarının modellenmesi.



Yolcular ve bavulların yük dağıtımı bu hoş menü aracılığı ile yapılıyor. Yolcular o daracık koltuklarda pek rahatsız gözüküyorlar, sanki azcık sıkıştırılmışlar.

AYGIT CENNETİ

Şu aygıtların ihtişamına bir bakın!.. Vay canına, çok sahici tasarlanmışlar. Bütün göstergeler ve düğmeler yerinde; tamamıyla etkileşimli yön bulma ve haberleşme cihazları, GPS ve kontroller. *Fly!*, kokpit sunumunda yeni bir çığır açıyor.







PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

ARTILAR: Ayrıntılı, etkileşimli bir kokpit; düzgün uçuş modellemesi; etkileyici yön bulma; hava alanı bilgisi.

%80

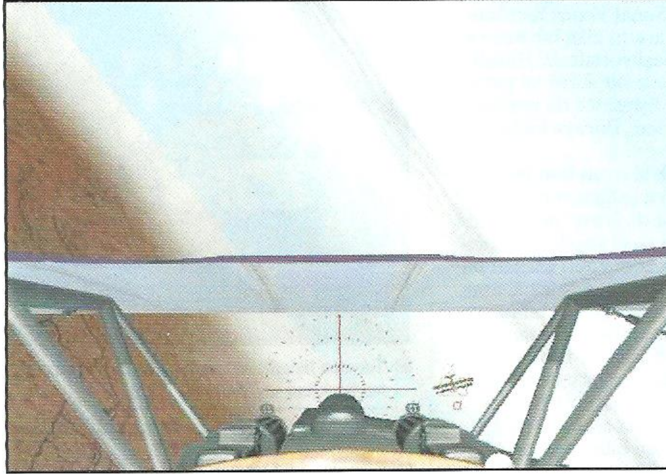
EKSİLER: En iyi donanımlara ihtiyaç duyuyor; zayıf yeryüzü detayı; çakılma yok.

SONUÇ: Süper bir sistemler simulasyonu ve iyi bir uçuş modellemesi; ama görüntüler hayal kırıklığı yaratıyor.

Curse You! Red Baron

TÜRÜ: Simulasyon **ÜRETİCİ:** Dynamix **YAYINCI:** Sierra, (800) 757-7707, *www.dynamix.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM **ÖNERİLEN:** Pentium 233, 48MB RAM, 3dfx kartı, joystick **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Bölünmüş ekran/hotseat, Maksimum oyuncu sayısı: 5

Son *Red Baron* oyununun Sierra/ Dynamix'e kaybettirdiği çuvallar dolusu paradan sonra şirket, oyunu tekrar paketleyip düşük fiyattan ve oldukça basit bir simulasyon olarak komplike oyunlara dayanamayanların beğenisine sunuyor. Sonuç *Curse You! Red Baron,* sıfır harcama ile masrafların bir kısmını kurtarma adına piyasaya sürülen işi şansa kalmış başarısız bir deneme bize göre.



"Bütün aileniz için hazırlanmış aksiyon paketi" Evet, gerçektende öyle, tabii aileniz, birinin oyundaki sırasını savması için bekleşmeyi seviyorsa.

Curse You! Red Baron'ın amaçladığı şey, aslında simulasyonların o korkutucu ve karışık dünyasından çok sıcak ve daha cana yakın bir oyun yapmaktı; ama *Curse You!* temelde *Red Baron 3D*'nin üç uygun oyun modundan oluşan iskeletinden başka bir şey değil.

Hala ilgili olduğunuzu var sayarak devam ediyorum; bu üç modun ilki basit bir it dalaşı, yine bir it dalaşını andıran *Red Baron* Yarışı ve de sınırlı bir zaman içerisinde belli bir puana ulaşmanız gereken, aynı anda 5 farklı oyuncu ile yarışabildiğiniz heyecanlı bir it dalaşı modu.

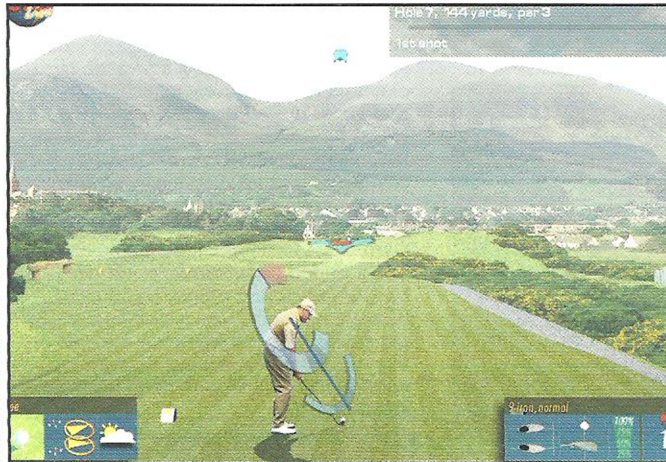
İşte bu kadar, the end, bitti. Motorlar her zamanki gibi iyi gözüküyor; fakat uçuş modellemelerinde ki o eski kalite biraz aşağılara çekilmiş sanki. Oyundaki ihtişamlı *Red Baron 3D* reklamları, size oyunu almanızı söylüyor ve *Curse You! Red Baron*'da olmayan birçok yeni özelliğini sayıyor. Başka bir şekilde söylemek gerekirse tam versiyonunu belki biraz daha pahalı sayılabilecek bir fiyata alabilirken eksik demosunda kazıklanmış oluyorsunuz. Daha da kötüsü, *Red Baron 3D*'de karşılaşmadığım birçok bug ile bu versiyonda karşılaştım. Filmleri doğru düzgün izleyemedim ve bazı çökmelerle karşı karşıya kaldım. Hiçbir işe yaramaz.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR %12

Pro 18 World Tour Golf

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Intelligent Games **YAYINCI:** Psygnosis, (650) 287-6583, *www.psygnosis.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM **ÖNERİLEN:** Pentium II 266, 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN, Modem (28.8 tavsiye ediliyor), TCP/IP, Maksimum oyuncu sayısı: 4

Ciddi bir yarış içinde olan PC golf piyasasının köpek balıkları ile dolu denizinde, Psygonosis'in *Pro 18 World Tour Golf*'ü sadece size eşlik eden bir dost olmaktan öteye gidemiyor ne yazık ki. Bazı iyi fikirlerin olduğunu da burada belirtmekte fayda var tabii; fakat bunlar oyunun buğusu altında gizlenmişler. Tipik bir turu geçmek bile eğlenceden çok zoraki yapılan bir iş sanki.



Arka-planlar şık, ama bulanık saha grafikleri, yeşil bölgenin ve diğer yüzey şekillerinin seçilmesini güçleştiriyor.

Beni en çok gıcık edenler listesinin başlarında ise sadistik yüzey arayüzü yer alıyor. Değişik olma kaygısıyla, *Pro 18,* diğer bütün golf oyunlarının kullandığı koordinat kareleme özelliğini bir yana bırakıp hiç alışık olmadığınız bir ekrandan yeşil bölgenin eğimini anlamanızı bekliyor (nedenini anlamak mümkün değil).

Bu gizemli aletin yaptığı şey, tilkiye kürk hediye etmeye benziyor. Bütün eğim hesaplama işini bitirdikten sonra bile (birçok düğme tıklamasından sonra) deliği bulmak rastgele değişen yüzeye kalmış. Yavaş oynanması, sınırlı sayıda saha (dört adet) ve zayıf nişanlama mekanizması ile birleşen bulanık grafikler oyunun diğer sancılarını oluşturuyor ne yazık ki.

Aslında bu, oyunun her alanda kötü olduğu anlamına gelmiyor. Örneğin *Pro 18,* oyununuzu yapılandırmanız için yeterli sayıda seçenek sunuyor: Yeni ve eğlenceli bir sopa sallama arayüzü ve kendisinin yerine ya da ona karşı oynayabileceğiniz iyi seçilmiş profesyonel golfçüler; ama genelde diğer rakipleri ile kıyaslandığında *Pro 18*'i golf severlere tavsiye etmek çok da iyi bir fikir değil sanırız...

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR %48

Ring: The Legend of the Nibelungen

TÜRÜ: Adventure
ÜRETİCİ: Cryo, Arxel Tribe
YAYINCI: Red Orb Entertainment, (800) 863-3550, *www.redorb.com*
GEREKENLER: Pentium 133, 32MB RAM
ÖNERİLEN: Pentium II 266, 64MB RAM, 3D ses kartı
MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ: Yok

Yaklaşık yüz yıl önce uyarlayıcı Richard Wagner, Eddas Destanı'nın (eski çağın Alman hikayelerinden uzayın doğumu ve insan ruhunun arayışları ile ilgili olanı) yeni yorumunu sundu. Şimdi de üreticilerden Arxel Tribe ve Cyro Interactive, Wagner'ın başyapıt operasına fütüristik bilim kurgu ekleyerek bu mitolojik hikayeye yeni bir bakış açısı getirecek bir takım kurmak için birleşiyorlar. Sonuç ise her ne kadar o destansı havayı yakalayamamış olsa bile gerçekten saygıyı hak eden güzellikte bir adventure.

Ring: The Legend of the Nibelungen'da oyuncu dört karakterden (hepsi de birbirinden farklı güçlerde ustalaşmış) birini seçiyor ve orta seviyeli bir standart mistik bulmacayı çözmek için yola koyuluyor. Oyun, 360 derecelik bir görüş açısına sahip ve first-person perspektifinden bakıyor, a la *Zork: Grand Inquisitor*. Detaylı dünyalarda gezinmek daha kolay olmasına karşın bazen ekrandaki bulmacaların çözülmesi, yorucu bir pixel avına dönüşebiliyor. Eğer çevrenizdeki her cm'yi titizce taramazsanız, oyunun bazı "önemli noktalarını" kaçırmanız olası.

Bulmacalar genelde geleneksel adventure oyunlarından ödünç alınmış (bolca renk ve müzikle alakalı hafıza bilmecesi) ve LucasArts'ın klasik inventory sistemi kullanılmış. Bu da bir sürü bulmacanın üstesinden gelmenize yarayacak çeşitli nesnelerin rastgele birleşmelerinin sizi beklediği anlamına geliyor. İşte size bir resim (insanı pek heveslendirmediği kesin).



Oyunda birçok dünya var: Rock of the Gods, Rhine, Enchanted Forest ve Necropolis; ama hiçbiri ilgi çekmiyor.

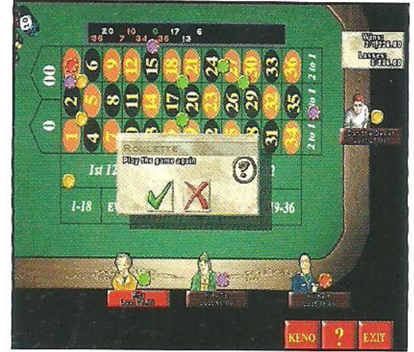
PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR %55

Vegas Fever High Roller Edition

TÜRÜ: Casino **ÜRETİCİ**: MVP Software **YAYINCI**: Encore Software, (310) 342-0610, *www.encoresoftware.com* **GEREKENLER**: Pentium 90, 16MB RAM **ÖNERİLEN**: Pentium 200, 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ**: Seri bağlantı, IPX, TCP/IP, Bedava Internet Oyunu: MSN Gaming Zone, Maksimum oyuncu sayısı: 12

Bizden, yani *PC Gamer*'daki hasta ruhlu *günahkar kumarbazlardan, Vegas Fever High Roller Edition*'ın bir kopyasını yükleyip test etmek beklenilen bir hareketti. İlk birkaç dakika gerçekten heyecan vericiydi. Sanal Vegas tecrübenize, bir karakter yaratıp lüks bir otel casinosuna giderek başlıyorsunuz. Hesabınızdan para çektiğiniz bir ATM ve paranızı fişlere çeviren, fişlerinizi de paraya çeviren bir kasiyer var. Buraya kadar her şey iyi görünüyor.

Ancak ne yazık ki oyun tam bir felaket! Hiçbir şey doğru çalışmıyor. Poker masasında "bop" ya da "rest" demek gibi basit işlemlerin bile nasıl yapıldığını kavramak zor. Birçok kez düzgün çalışan bir multiplayer oyunu kurmaya çalıştık; ama nafile. Arayüz çok amatörce ve tamamıyla sizi çıldırtmak ister gibi. Rulet masası da kesinlikle tam bir hilekar, top bir iki defa dönüyor, sonuç ise çoğu zaman yanlış çıkıyor, şu screen-shot'a bir göz atın (turuncu fişler bana ait ve gördüğünüz gibi doğru rakamı bilmişim; ama ne yazık ki hem oyunu hem de bahse yatırdığım paraları kaybettim). MSN Gaming Zone'daki sıralamaları da içeren kararlı bir online paketi, kumarbazlık salgınına yakalanmış herkes için bir mükemmel bir ürün olurdu. Ancak şu anda durum ne yazık ki oldukça vahim!



Turuncu fişlerim kazanan rakamda; ama oyun, kaybettiğimi söylüyor.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR %20

Skydive!

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ**: Groove Alliance **YAYINCI**: Electronic Arts/Gonzo Games, (650) 628-1900, *www.ea.com* **GEREKENLER**: Pentium 200, 32MB RAM **ÖNERİLEN**: Pentium II 233, 64MB RAM, 3dfx hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ**: Yok

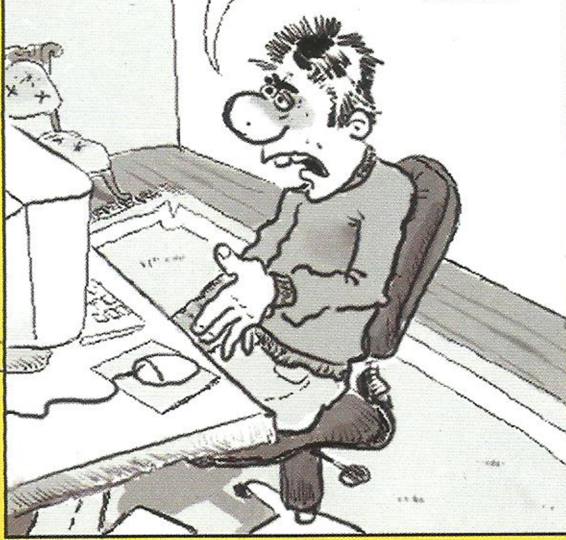
Ah şu incelemelere doyasıya bir küfretseydim de içimdeki öfkeyi sonuna kadar kusabilseydim. *Skydive!* hayatımın birkaç saatini resmen çekti aldı ve açtığı derin yaralardan dolayı EA'a (özellikle de bu oyunu piyasaya sürecek gaddarlığa ve sadistliğe sahip çalışanlarına) dava açmayı bile düşünüyorum. En azından bir özür mesajı bekliyorum.



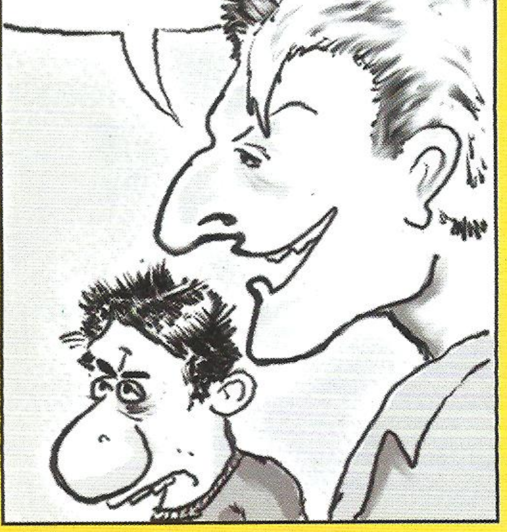
"Tanrım, lütfen bırak da artık öleyim, başka atlayış yapmak istemiyorum!" *Skydive!* kokuşmuş bir mayonez yemekten bile daha iğrenç!

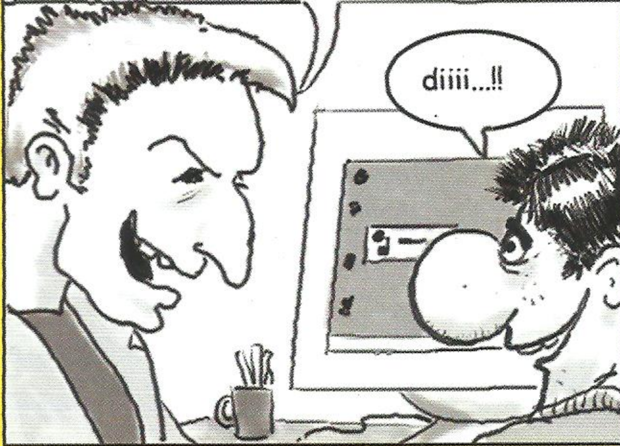
Macromedia Director ile yapılan *Skydive!* tam bir CD ziyanı. EA, gerçekten bu çeşit bir çöpü mağaza raflarına koydurttuğu için kendinden utanmalı. Şüphe çekmemek adına aslında en az Extreme Sports serileri kadar kötü olan bu oyunu, oyun tüketicilerini aldatmak için HeadGames etiketi altında piyasaya sürmeleri de kurbanlarına çok acı verdi. Üç olayımız var; Accuracy (akıcılık), *Sky Slalom* ve *Free Flying* (serbest uçuş). Hepsi de o kadar boş ve gereksiz ki onlarla vakit geçirmek Uygur kardeşlerin şovunu (!) izlemekle aynı şey. Grafikler 3D hızlandırıcı kart kullanıyor olsanız bile rezalet, üstelik tekrar özelliği yok. Oynamaya başladıktan bir iki dakika sonra oyunun size sunabileceği her şeyi gördüğünüzü fark edince hayal kırıklığına kapılacaksınız. Can sıkıntısından saçma sapan bir oyun oynamak istiyorsanız bile gidip bir Barbie veya Rugrats oyunu alın. İnanın sonunda bana teşekkür edeceksiniz.

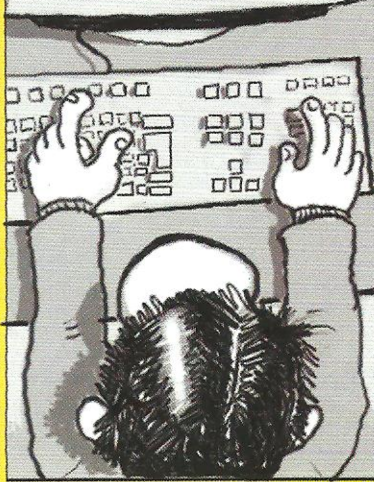
PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR %5

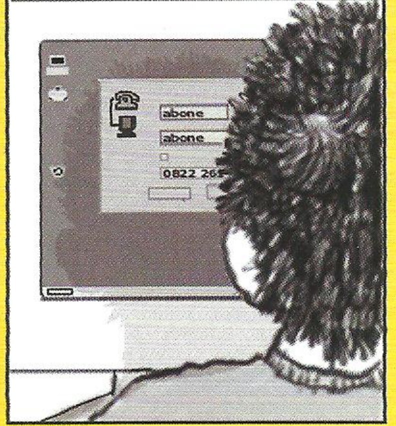
















Fiyatlara K.D.V dahil Değildir.



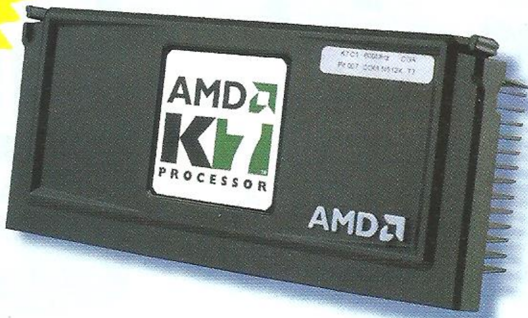
TruNet

www.tru.net.tr

Tel :(216) 327 79 77
Fax:(216) 327 79 76

İÇİNDEKİLER

SÜPER ÇOCUK



AMD'NİN K7'si INTEL'İN PIII'ü
KAZANAN KİM OLACAK?

AMD yeni işlemcisi K7 ile oldukça iddialı geliyor. Elimize 600MHz'lik ilk K7 geçer geçmez onu en güçlü rakibi PIII 600 ile yarıştırdık. Sonuçlar oldukça ilginç. SAYFA 98

İNCELEMELER

HABERLER

Donanım nasıl değerlendirildi?

Çoktandır en büyük teknolojinin bile oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor; ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *Maksimum PC*'nin geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve BenchMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.

PC Gamer Türkiye Editörün Seçimi Ödülleri

Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.



TEKNİKSORULAR VE CEVAPLAR

- *Teknik Sorular ve Cevaplar sorunlarınıza çözüm getirmeye devam ediyor.* Her ayki gibi en çok sorulan soru yeni alacakları donanım için tavsiye isteyen okurlarımızdan geldi. Tabi ki bizde bunları yanıtsız bırakmadık. SAYFA 110



Yeni Donanım'a hoşgeldiniz!

Bu ay derginin diğer bölümlerinde olduğu gibi Donanım'da da pek çok değişiklik yaptık. Bundan sonra donanım dünyasındaki gelişmelere ayırdığımız ilk sayfalarımız çok daha geniş ve doyurucu olacak. Bu ay oldukça tartışılan AMD Athalon'un Pentium III 600'lere karşı mücadelesine göz attık. Bize göre hangisi daha iyi? Bunu büyük mücadeleyle ilgili yazımızı okumadan bilemezsiniz. Diğer bir konumuz 3dfx'in teknoloji konusundaki atakları. Aylardır teknolojik yetersizlikler yüzünden acımasızca eleştirdiğimiz 3dfx, sesimizi duymuş olmalı ki yeni kartları için görülmemiş yenilikler planlıyor. Elbette bunun sonuçlarını kartlar piyasaya çıkmadan göremeyiz; ama şimdiden bir fikriniz olsun istedik. Gelecek ay da nVidia' nın yeni GPU'su GeForce 256'yı sizler için değerlendireceğiz.

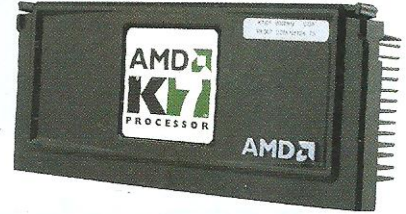
İncelemelerimizde de bazı değişiklikler yaptık. Görsel açıdan çok daha şık olmaları bir yana artık bu incelemelerimiz size ek bilgilerde sunacak. Kimi zaman incelediğimiz ürüne alternatifler olabilen başka ürünler, kimi zaman aklınızdan çıkarmamanız gereken ipuçları... Bunları incelemelerin yan sütunlarında görebilirsiniz.

Elbette "düşenin tek dostu" olan Teknik Sorular & Cevaplar bölümümüz sizin için verdiği hizmeti sürdürecek. Her türlü teknik sorununuzla ilgili bize yazabilirsiniz.

Kısacası Donanım baştan sona yenilendi. Ancak bu yenilik, bizlerden Donanım'ın çok önemli bir bölümünü, bir yıldır her ay donanımın ilk sayfasında yer alan özlü sözlerimizi götürdü, her şeyi tadında bırakmak gerekir. Yine de özlü sözlerimizin eksikliğini duyanlar, bize e-mail'le başvurarak her ay yeni yeni özlü sözlerimizden feyz alabilirler.

Bu aylık bizden bu kadar; ama kurtulduğunuzu sanmayın... Gelecek ay başka yeniliklerle karşınızda olacağız.

AMD, Zincirlerini Kırmak Üzere



Bakalım AMD, Intel'le olan amansız mücadelesinde, K7 ile kazanan taraf olabilecek mi?

Eğer teknolojiyle ilgili en son haberleri takip ediyorsanız Microsoft'un son zamanlarda Amerikan hükümetiyle bazı sorunlar yaşadığını biliyorsunuzdur. USA Today'de yazılanlara göre Adalet Bakanlığı, Microsoft'un ekonomiye daha az zarar vermesi için parçalara bölünmesinin yollarını araştırmak üzere iki firmayla çalışmaya başlamış. Sonuçta bu haber, hükümetin Microsoft'un tekelcilik yaptığı kararını verdiği ya da yazılım devinin bölümlere ayırmak konusunda ciddi planlarının olduğu anlamına gelmiyor; ama en azından etrafta bunlar konuşulmaya başlandı.

Intel'in yakın bir zamanda bu tür bir sorunla karşılaşması olası görünmüyor. Eski 486'ların olduğu zamanlarda Intel'in gerçekten de piyasada bir üstünlüğü vardı. AMD ve Cyrix gibi şirketlerin de rakip işlemcileri bulunuyordu (hatta bazıları oldukça iyiydi); ancak bilgisayar üreticileri Intel'in kendileriyle iş yapmayı keseceği korkusuyla diğer işlemcilerin yanına bile yaklaşamıyorlardı. Bugünlerde Cyrix yarıştan epeyce düştü; ancak AMD, 3DNOW! destekli K6-2 serisi işlemcilerini çıkardığından beri oldukça umut veriyor. İş oyun oynamaya geldiğinde, "PC Gamer'cılar" olarak biz bu işlemcilerden çok etkilenmemiştik (çünkü 3DNOW! optimizasyonu yapılan oyunlarda bile Intel'in sudan ucuz Celeron işlemcilerinden daha yüksek bir performans elde edilmiyordu); ama K6-2 bilgisayar üreticilerinin gözdesi olmuştu. K6 ve K6-2 sayesinde AMD şu anda 1000 dolardan ucuz bilgisayarlar pazarında üstünlüğü ele geçirmiş durumda.

Ancak Intel de yüksek kaliteli sistemlerdeki üstünlüğünü kimseye kaptırmıyor ve en hızlı, en güçlü işlemcileri sunarak tepedeki yerini koruyor. 486'ların zamanından beri AMD, hem üretkenlikle ilgili uygulamalarda, hem de oyunlarda Intel'le başabaş yarışacak tek bir işlemci bile üretememişti. Demek ki K7, bizlere yepyeni bir çağın başlangıcını müjdeliyor.





Slot A ve K7 ikilisi, Slot 1 ve Pentium I'e çok benziyor. K7 kullanmak için SlotA'ya sahip anakartlardan satın almanız gerekiyor. İlk çıkacak olanlardan biri ise MSI'ın anakartı.

Bu K7 denen işlemci (ya da teknoloji ustalarının kullandığı adıyla Athlon), çok etkileyici bir silikon parçası. Kağıt üzerinde hem Intel'in PIII'üyle, hem de kendi küçük kardeşi K6-3 ile nasıl boy ölçüştüğüne bir göz atalım.

Aşağıdaki tabloda K7 oldukça güzel görünüyor; fakat hikaye bununla bitmiyor. Yalnızca tabloya bakacak olursanız K6-3, neredeyse her yönüyle PIII'ten üstün görünüyor; ama testlerin ölçtüğü şey bu değil. Yine de K7 söz konusu olduğu zaman yaptığımız testlerde de gör-

SİSTEM KARŞILAŞTIRMASI

ÖZELLİK	AMD K7 (SLOT A)	PENTIUM III (SLOT 1)	AMD-K6 III (SUPER 7)
Her dönümde yapılan işlem sayısı	9	5	6
Tamsayı yolu	3	2	2
Kayan nokta yolu	3	1	1
Level 1 önbellek ebatı	128KB	32KB	64KB
Level 2 önbellek ebatı	512KB'tan 8MB'a kadar	512KB'tan 2MB'a kadar	256KB (on-chip)
Sistem bus hızı	200MHz (400MHz'in üzerine çıkabilir)	66 - 100MHz arası (133MHz planlanıyor)	66 – 100Mhz arası
Max. veriyolu bant genişliği	1.6 ile 3.2 GB/s arası	800MB/s ile 1.06GB/s arası	800 MB/s
Bir kalıptaki transistör sayısı	~22	~9.5	~21

dük ki en azından şu andaki geliştirme aşamasında K7, son derece güçlü bir işlemci. Bu yazı bir ön inceleme değil de normal bir inceleme olsaydı, AMD'nin bize gönderdiği 600MHz hızındaki makinede test üstüne test yapar ve delirirdik; ama öyle olmadığı için yalnızca AMD' nin K7'nin üstünlüğü ile ilgili açıklamalarındaki doğruluk payını görmemize yetecek kadar test yaptık. *Quake II* time demo'ları ve 3D mark MAX programlarını hem 600MHz K7 sistemde, hem de 600MHz PIII sistemde çalıştırdık. Elde ettiğimiz rakamlar, bizce özellikler listesinden çok daha önemli.

Bu sonuçların bize verdiği önemli bir bilgi, listeden de hemen görülebilir. *Quake II* testlerinde 640x480 ve 800x600 çözünürlüklerde K7'nin PIII'ü geride bıraktığını; ancak 1024x768'ye çıkıldığında iki sistemin yaklaşık eşit performans verdiğini fark ettiniz mi? Dahası, 1600x1200 çözünürlüğe çıktığımız zaman PIII'ün neredeyse 4fps öne geçtiğini?.. 1600x1200 gibi yüksek çözünürlüklerde, iki sistemin neredeyse aynı performansı vereceklerini tahmin ediyorduk. Bu tahminimizin nedeni de iki sistemde de aynı ekran kartı ve aynı sürücülerin bulunmasıydı. Tutarsızlıkların sebebi ise bugünün PC'lerinde biçim değişimleri ve aydınlatmaların (3D çizimin anahtar aşamaları) CPU tarafından yapılması. K7'nin güçlü kayan nokta tekniklerini ancak düşük çözünürlüklerde kullanabildiğini görüyoruz. Diğer taraftan, fill rate'i ise ekran kartının kendisi belirler. TNT2 her ne kadar çok güçlü bir kart olsa da, çok yüksek çözünürlüklerde cisimlerin yeterince hızlı hareket etmesini sağlayacak fill-rate'i elde edemiyor (zaten tüketici seviyesindeki hiçbir kart bunu başaramıyor); fakat burada PIII yarışı bir adım ileride bitirdi. Acaba bunun sebebi nedir? Doğrusunu isterseniz biz de bilmiyoruz. Diamond'ın PIII optimizasyonunda daha başarılı olması yüzünden ya da K7'nin AGP veriyolundaki bazı zayıflıklardan dolayı olabilir. Bu tür sistemlerden daha fazla test etmedikçe kesin olarak bilemeyiz; ama bu konu hakkında gözümüzü dört açacağımızdan emin olun.

Peki 3D oyunlardan söz açıldığında herkesin konuşmaya başladığı şu "kayan nokta aritmetiği" de ne oluyor ki? Kayan nokta aritmetiği, bir gerçel sayıyı "sabit" bir ondalık noktayla değil de "kayan" bir ondalık noktayla temsil etmenin bir yolu. Böylece hesaplamaların tamsayılardan ya da ondalıklı olmayan sayılardan çok daha hassas bir şekilde yapılması mümkün oluyor. Kayan nokta teknikleri özellikle fizik kurallarının, geometrinin ve üçgenlerin (yani 3D oyunların!) kullanıldığı 3D grafik uygulamalarında gereken geometrik hesaplamalar için çok kullanışlı.

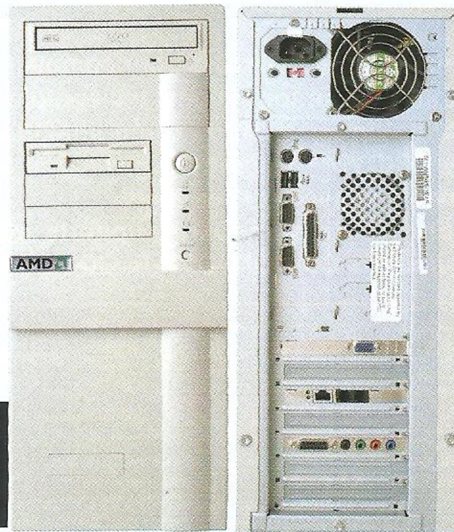
Herhalde Intel'in Pentium II/III serisiyle AMD K6-2/3 üzerinde elde ettiği en büyük üstünlük, daha kısa bir sürede daha fazla kayan nokta işlemi yapabilmesidir. K6-2/3'lerin çekirdek yapısı, oyunlarda Pentium II/III performansını yakalayacak seviyeye yaklaşmışsa da, bu ancak 3DNOW! için doğrudan destek veren oyunlarda mümkün oluyordu. K7'de ise son teknoloji ürünü yeni bir kayan nokta motoru kullanılmış, böylece Pentium II/III'ün yapabildiklerini yapabilmek için 3DNOW! optimizasyonuna gerek kalmayacak. Zaten 3DMark 99 MAX puanlarımızın da gösterdiği gibi K7, SSE optimizasyonu yapılmış Pentium III'leri bile geride bırakıyor.

TEKE TEK

600MHZ AMD K7 İŞLEMCİ	600MHZ INTEL PENTIUM III İŞLEMCİ
32MB Diamond Viper V770 TNT2 Ultra ekran kartı 128MB SDRAM	32MB Diamond Viper V770 TNT2 Ultra ekran kartı 128MB SDRAM
BENCHMARKLAR	**BENCHMARKLAR**
Quake II (oyunda 3DNOW! optimizasyonu yokken)	*Quake II* (oyunda SSE optimizasyonu yokken)
640x480: 128.9fps 800x600: 101.1fps 1024x768: 69.1fps 1600x1200: 26.0fps	640x480: 120.0fps 800x600: 99.8fps 1024x768: 69.3fps 1600x1200: 29.9fps
3DMark 99 MAX	3DMark 99 MAX
Ayarlar: 800x600, 16-bit renk, 16-bit Z-buffer, triple frame buffer, PIII optimizasyonu açık.	Ayarlar: 800x600, 16-bit renk, 16-bit Z-buffer, triple frame buffer, 3DNOW! optimizasyonu açık.
6,883 3DMarks 12,295 CPU 3DMarks Game 1 Race: 75.6fps Game 2 First-Person: 63.2fps	5,653 3DMarks 8,916 CPU 3DMarks Game 1 Race: 59.9fps Game 2 First-Person: 53.6fps

3DNOW!'a gelince, K7 için oldukça büyük bir yenilenme yapılmış. 21 tane mevcut komuta ek olarak artık 24 tane de yeni komut var. Bu yeni komutlardan 12 tanesi, ses tanıma ve görüntü işleme gibi uygulamalarda kullanılan multimedya destekli tamsayı aritmetiğini geliştirmek üzere hazırlanmış. 7 yeni komut da daha ayrıntılı grafikler ve Internet tarayıcı eklentileri gibi uygulamalar için veri akışını hızlandırmak için konmuş. Geri kalan 5 komut ise soft modemler, soft ADSL, MP3 ve Dolby Digital Surround ses sistemi gibi iletişim uygulamalarının performansını artırmak üzere hazırlanmış. Intel'in SSE komutları ve AMD'nin ilk 3DNOW! komutları gibi bunların da çalışması için söz konusu uygulama tarafından desteklenmeleri gerekiyor; ancak AMD işlemcilerin satışlarına bakılırsa 3DNOW! destekli uygulamaların daha hızlı bir şekilde çıkmasına hiç şaşırmamak gerek.

Baskıya girdiğimiz sırada AMD 500, 550, 600 ve 650MHz'lik K7'leri bilgisayar üreticilerine satmaya başlamıştı. Bu işlemcilerle kurulan sistemler siz bu yazıyı okuduğunuzda herhalde piyasaya çıkmış olur. Peki artık AMD'nin Pentium III'ü yenmese de oldukça zorlayan bir işlemcisi olduğuna göre gidip bu sistemlerden birini almalı mısınız? Geçmişte, AMD'nin başarısının büyük bir kısmı fiyatlarının düşüklüğünden ileri gelmişti. Her ne kadar yeni K7'ler, aynı hızdaki Intel eşdeğerlerinden daha ucuz olacaklarsa da aradaki farkın K6-2'lerle Pentium III'ler arasındakinden daha az olacağı tahmin ediliyor. Ayrıca bir iki ay bekleyip uyumsuzluk sorunlarının çıkıp çıkmayacağını görmek de hiç fena bir fikir değil. Eğer mevcut sisteminizi basit bir terfiden geçirmeye niyetliyseniz, K7 işlemcilerin aynen Pentium II/III gibi görünmelerine ve anakartta oturduğu Slot A'nın Pentium III'e de uyarmış gibi durmasına rağmen bu parçaların elektronik olarak uyumsuz olduğunu unutmayın. Eğer K7 işlemciyle çalışmak istiyorsanız, özellikle bunun için hazırlanmış yeni bir anakart almanız lazım. K7 tabanlı sistemler elimize geçmeye başlar başlamaz bütün ayrıntıları Donanım sayfalarımızdan sizlere sunacağız.



Kafanız hemen karışabilir: Bugünlerde AMD tabanlı sistemler gittikçe Intel tabanlılara benziyor. Bir fark göremiyoruz, ya siz?

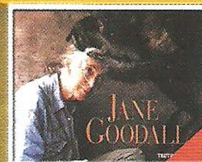
Blast Off into Total Entertainment!

PC-DVD with

Dxr3 DynamicXtended RESOLUTION

Picture Enhancement Technology

FREE DVD Software
while stocks last!



NATIONAL GEOGRAPHIC THE 90S


RIVEN: SEQUEL TO THE MIST


DELUXE COMPTON'S INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA



Creative PC-DVD™ Encore 6X with Dxr3 is your complete Digital Home Entertainment gear for the next millennium. Enjoy stunning-quality images and room-shaking surround audio. Only PC-DVD™ Encore 6X gives you a truly amazing multi-media sensory experience!
Creative PC-DVD™ Encore 6X with Dxr3 supports all existing disk formats such as CD-ROM, DVD-R, CD-R, CD-RW, VCD and CD audio.

Head Office: Creative Technology Ltd. 31 International Business Park, Creative Resource, Singapore 609921 Tel: (65) 895 4000 Fax: (65) 895 4999

Creative Authorized Distributors in Turkey:
Multimedya International Buyukdere Cad. No: 75 Kral Apt. Kat: 3 D:8 Mecidiyekoy - Istanbul, Turkey
Tel: 90-212-216 4568 Fax: 90-212-213 9586 Website: http://www.multimedya.com
Empa Elektronik ve Bilgi Teknolojileri A.S. Florya Is Merkezi, Besyol Sefakoy 34630 Istanbul, Turkey
Tel: 90-212-599 3050/521 Fax: 90-212-598 5353 Website: http://www.empa.com.tr
Gen-Pa Bilgi Islem Senol Sokak No: 13 Gayrettepe Istanbul, Turkey Tel: 90-212-288 1078 Fax: 90-212-275 5024

CREATIVE
WWW.CREATIVE.COM

3dfx: Yeni Nesil

3dfx'in yeni kartında en önemli özellik "T-Buffer" olacak.

Bilgisayar çağında teknolojinin ilerleme hızı baş döndürücü. Daha geçtiğimiz Haziran ayında 3dfx, Voodoo3 2000 ve 3000 kartlarıyla büyük ilgi toplamıştı, bu ayda piyasaya Voodoo3 3500-TV'yi sürdüler. En son Voodoo kartlarının piyasaya çıkmasından altı ay gibi kısa bir süre sonra 3dfx, adı henüz belli olmayan bir sonraki 3D kartının ayrıntılarını tartışmaya başladı bile. Kartın önümüzdeki ay piyasaya çıkacağı gibi dedikodular bile var!

Baskıya girdiğimiz zaman kartın kendisi henüz hazır değildi; ama 3dfx'in gösterdiği birkaç real-time demo sonrasında ağzımız açık kaldı ve geri kalanını heyecanla beklemeye başladık. İlginç bir not olarak şunu söyleyelim: Demoların bütün bu yeni efektler ve özelliklerin hepsi açıkken sabit 60fps'lik bir hızla çalışmaları için tamı tamına SEKİZ tane Voodoo2 kartı aynı anda kullanıldı! Tabii bu, ancak 3dfx'in yeni kartı piyasaya çıktığında 8 tane küçük kardeşinin birlikte verdiği performansı verebilirse anlam kazanacak. Buna rağmen 3dfx'in dediğine göre yeni kart T-Buffer desteğiyle piyasaya çıktığı zaman real-time "full-scene anti-aliasing", "motion blur", "depth of field blur", yumuşak gölgeler ve yansımalar gibi birçok efekt 60fps hızında bile mümkün olabilecek. Eğer bu gerçekleşirse oyun tasarımcıları, grafik ve içerik alanında dev adımlar atabilirler.

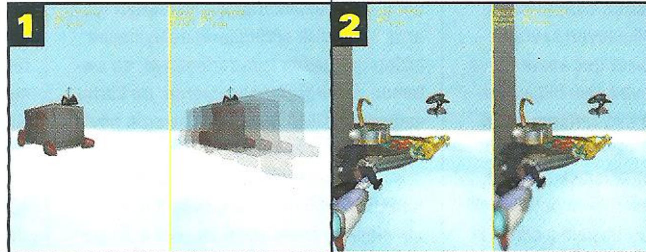
3dfx'in dediğine göre adını 3dfx'in başkanı ve en önemli teknik adamı Gary "T" Tarolli'den alan T-Buffer, tüketici düzeyindeki PC'leri gerçek hayatı simule etmeye bir adım daha yaklaştıracak. Ya da en azından Pixar'ın bilgisayar animasyonlarıyla hazırlanan şaheseri A Bug's Life'ta görülen efektlere biraz daha yaklaştıracak. 3dfx'in sunumu sırasında geleceğin T-Buffer'lı oyunlarında göreceğimiz inanılmaz efektleri belirtirken sık sık bu film gösterildi.

T-Buffer temelde bilgisayar grafiklerindeki aliasing sorunlarını gidermeye çalışıyor. Aliasing teriminin tam tanımı, ekranda çizilecek olan bir objenin alt çizimlerinin sonuçta monitörde beliren resim üzerinde hatalar doğurması. 3dfx'e göre bu hatalar, üç değişik şekilde ortaya çıkabiliyor: Yer (objelerin kenarlarının tırtıklı görülmesi ve piksellerin belli olması), zaman (kesikli ya da sağlam olmayan hareketler) ve odak (gerçekçi bir bulanıklığın verilememesi). Bugün birçok 3D kartta anti-aliasing denen ve aliasing bozukluklarını gidermeyi amaçlayan bir özellik bulunsa da 3dfx, kendi T-Buffer özelliğinin piyasadaki donanım tabanlı tek çözüm olduğunu savunuyor. Ayrıca 3dfx'in bir başka iddiası da, diğer kartların anti-aliasing için çeşitli yazılım ve donanım "hilelerine" başvurduğu ve bu yüzden bu özellik açıkken oyunların son derece yavaş çalıştığı.

Donanım bölümü söz konusu olduğunda, ekran kartları hakkında yeni ve en son teknolojileri duymaktan her zaman zevk alırız. Ancak zaman zaman bir ürünün özellikleri ne kadar güzel olursa olsun, aşması gereken bazı engeller vardır. Teknolojisi sadece kendine özgüyse, yani oyun üreticilerinin özellikle o kart markası ya da türü için kod yazmalarını gerektiriyorsa, bu güzel özellikler (ne kadar muhteşem olursa olsun) tek bir oyunda bile görünemeden kaybolup gitme riskiyle karşı karşıyadır. T-Buffer'ın en iyi yanlarından biri de (en azından full-scene anti-aliasing yetenekleri bakımından), bu efektin çalışması için oyunun kodunda bulunmasının gerekmeyişi. Kullanıcılar, kartın bu özelliğini Windows Display Properties (Görünüm/Özellikler) kısmından açıp kapayabilecek ve mevcut bütün oyunlarında kullanabilecekler (hangi API kullanılırsa kullanılsın fark etmeyecek). Kartın diğer yeni özellikleri öncelikle Glide için hazırlanacak, OpenGL ve Direct3D desteği kısa bir süre sonra eklenecek. Bu ek özellikler, oyunun içine ek kod yazılmasını gerektireceği için hangi oyun firmalarının bu teknolojiyi önce kucaklayacağını görmek çok ilginç olacak.

Sonuçta T-Buffer, pekala 3dfx'in sıkı oyuncuların kalbindeki yerini tekrar kazanması için ihtiyaç duyduğu şey olabilir. Şirketin yeni kartı hakkında elimizde çok az bilgi bulunmasına rağmen 32-bit rendering'in kesinlikle destekleneceğini öğrenebildik.

Büyük doku desteğine gelince, umarız onu da eklerler. 3dfx'in en yeni ve en iyi görüntü kartları hakkında en güncel bilgileri sizlere sunmaya devam edeceğiz.





Bu görüntülerin üçü de 3dfx'in real-time demolarının birinden alındı. İlkinde "motion blur", ikincisinde "depth of field blur", üçüncüsünde de "full-scene anti-aliasing" teknikleri görülüyor.

■ EKSEN

Eksen Live Game

ÜRETİCİ FİRMA
Eksen Bilgisayar,
(0216) 418 00 21

FİYATI
1189$

SİSTEM ÖZELLİKLERİ

SİSTEM
İşlemci: Pentium III 450
RAM: 64 MB
Cache: 512 K

SÜRÜCÜLER
Hard disk: 10.2 GB Quantum UDMA 66
CD-ROM: Sony 40x

GENİŞLEME YUVALARI
Internal 3.5" yuva: 3 (ikisi dolu)
Internal 5.25" yuva: 3 (biri dolu)
Bus slotları: 5 PCI (biri dolu), 2 ISA (hepsi boş), 1 AGP (dolu)
RAM: 3 adet DIMM modülü (biri dolu)

VIDEO
Ekran kartı: 3dfx Voodoo3 3000 16 MB TV-Out
Monitor: Hyundai 17" 0.27 DeluxScan 7770 Dream

SES
Ses kartı: Creative SB!Live
Hoparlör sistemi: Jazz Vivid

KLAVYE VE MOUSE
Klavye: 125 tuşlu Sung-il multimedia
Mouse: A4 Tech Winbest 4D

BUNU ATLAMAYIN

Kadıköy piyasası, İstanbul'un güzide semtlerinden Kadıköy'de, iskele karşısında bulunuyor. Burada piyasanın en düşük fiyatlarını bulabilirsiniz; ama unutmayın her şey fiyat demek. Kalite ve teknik servis daha geriden geliyor. Sizlere Kadıköy'ün kaliteli ve prensipli firmalarını tanıtmaya çalışacağız. Unutmayın, Kadıköy'de uyanık olmalısınız! Fiyatı ne olursa olsun güvenmediğiniz yerden hiçbir şey almayın.

Bu ayın sistemi Eksen bilgisayardan. Kadıköy'ün bu gözde firması oldukça iddialı.

IBM'in neredeyse dünyanın tek PC üreticisi olduğu günlere geri dönüp şöyle bir baktığımızda Commodore 64 marka bilgisayarlarımızın karşısında bir Pacman, bir Outrun ya da Knockout gibi oyunları oynayarak ne kadar eğlendiğimizi hatırlıyoruz. Ne güzeldi o günler... O zamanlar böyle teknoloji ve ekipman olmadığından, tek bir teyp ünitesi ile hayal dünyasının kapıları ardına kadar size açılırdı. Önce Amiga'nın ortaya çıkışı daha sonra PC teknolojisinde yaşanan gelişmeler, daha çok insanın PC üzerinde oyun oynamaya başlamasına sebep oldu ve aldı başını yürüdü.

Daha önce de sıkça sözünü ettiğimiz gibi bizde oyun bilgisayarı kavramı, her işte olduğu gibi biraz geç kavrandı ve uzun süre oyuncular ya kendi bilgisayarlarını kendileri toplamaya zorlandı ya da aldıkları sisteme yeni ekran kartları, ses kartları ve hoparlörler eklemek zorunda kaldılar. Firmalar, oyuncuların potansiyelini artık ciddiye almaya başlamış olmalı ki geçen ay incelediğimiz Aidata Multima gibi oyun sistemlerini görmeye başladık. Ancak halen sıkı oyuncuların istediği "Oyun Canavarları" küçük üreticilerden çıkıyor. Bunlardan biri de Kadıköy piyasasının kıdemlilerinden Eksen Computer'ün Game isimli sistemi.



Game'in kasasının görünümü hoş, içi ise oldukça geniş.

İncelediğimiz sistem, piyasada bulabileceğiniz en son teknolojik ürünlerden oluşuyor. Bunlardan ilki, bir bilgisayarın en önemli parçası olan anakart. ABIT tarafından hazırlanmış ve Intel 440BX çipsetini içeren BE6 modeli anakart birçok işlemci tarafından desteklenen SLOT1 mimarisine sahip. Sistemde ise Pentium III 450 işlemci kullanılmış. Böylece bir oyun bilgisayarının ihtiyacını rahatlıkla karşılamakla beraber uzun bir süre herhangi bir sorun çıkarmaması hedeflenmiş. Ayrıca üzerinde 5 adet PCI, 2 adet ISA ve 1 adet de AGP slotu içeren anakartın üç adet 168 pin'lik SDRAM modülü var. Böylece maksimum 768 MB Ram takılabiliyor. ABIT'in tüm yeni anakartlarında olduğu gibi saniyede 66 MB veri transferi olan kart 4 adet UDMA 66 cihazını destekliyor. Bu durumda teorik olarak şu ana kadar kullandığımız veri transfer hızının iki katı bir hıza ulaşmamız söz konusu. Son zamanlarda işlemci hızları iyice arttı; fakat disk sürücülerin değişmeyen hızları işlemcinin işini zorlaştırıyor ve sistemde darboğazlar oluşuyordu. Bu kartın sağladığı UDMA 66 desteği ile sizin böyle bir sorununuz kalmıyor.



Bir oyun bilgisayarında bulunması gereken bileşenlerden biri olan 17" monitör, sisteme dahil.

Sistemde yer alan 10.1 GB'lık Quantum UDMA/66 hard disk, oyun meraklılarının oldukça sevecekleri bir parça. Gittikçe gelişen oyun sektöründe yeni çıkan oyunların hard disk üzerinde devasa denebilecek boyutlarda yer işgal etmeleri, bu büyüklükteki depolama birimlerini zorunlu kılıyor. Emin olun gelecekte bunlar bile az gelmeye başlayacak. Neticede bu büyüklükte bir hard diskin bir oyun sisteminde yer alması son derece doğru bir karar.

Sıra geldi RAM'lere. Şu aralar ortalama bir oyun bilgisayarında kullanılan hafıza genelde 64 MB. Sizce bu yeterli mi? Değil tabii ki. Eğer bu bir oyun bilgisayarı ise bugün için söylüyorum, kesinlikle 128 MB RAM'inin olması şart. Bir bilgisayar sisteminde işlemciden sonra hızı belirleyen en önemli unsur sayılan RAM'lerden sistemdeki bütün aygıtlar yararlanır. Hal böyle olunca az sayıda RAM kaçınılmaz olarak düşük performansı da beraberinde getirir. Bu duruma rağmen şu ana kadar incelediğimiz sistemlerin çoğu gibi Eksen Bilgisayar da sisteminde 64 MB'lık bir modül kullanıyor. Bunun en önemli sebebi RAM fiyatlarının son günlerde sansasyonel olarak artmış olması. Fiyatları 95$'dan 270$'lara çıkan 128MB RAM fiyatları küçük çaplı tüm üreticilerin RAM miktarlarını sınırlamaya itti. Eğer bugünlerde bir bilgisayar almayı düşünüyorsanız bizim tavsiyemiz RAM miktarını elden geldiğince düşük tutup RAM fiyatlarının durulmasını beklemek ve daha sonra sisteme RAM eklemek.

Bir oyun sistemi deyince çoğu kullanıcının aklına ilk olarak ekran kartları gelir. O kadar insan haksız da olamaz hani. Gerçekten de bir oyunun kalitesini ve oynayış keyfini maksimum seviyeye çeken en önemli iki bileşenden biri ekran kartıdır. Bu kartların sahip oldukları yüksek fiyatlar nedeniyle kullanıcılar en hassas bir biçimde karar vermek ve en uygun ürünü seçmek zorundalar.

Sizinde bildiğiniz gibi bu alanda çip setleri üreten iki önemli şirket var; 3dfx ve Nvidia. İncelediğimiz sistem de 3dfx'in en son ürünlerinden Voodoo3 3000 yer alıyor. Bu kart için bir şeyler söylemek gerçekten çok güç. Hız açısından şu anda alanının en iyilerinden olan bu çipseti için şu anda iyi bir imaja sahip diyebiliriz; fakat 32 bit renk desteğini kullanıcılara sunmaması bu çipseti serisinin en büyük handi-

kapı. Bu pazarda büyük payı olan Nvidia'nın TNT2 çipsetleri ise bu özelliği oyun severlere sunarak gelecek için olumlu sinyaller veriyor. Piyasadaki yeni çıkmış olan oyunların 32 bit renk derinliğini kullanıyor olmaları, 3dfx kullanıcılarının bu keyiften mahrum kalacaklarını gösteriyor. Bu oyunlara şu an gösterebileceğimiz en güzel örnek ise çok yakında çıkacak olan *Quake3*. 32 bit renk desteğini kullanarak oluşturulan görsel efektler insanı gerçekten kendinden geçiriyor.

Hız açısından ele alırsak Voodoo3 3000 daha önce de belirttiğimiz gibi aynı serinin 3500 modeli ile birlikte yüksek değerler elde ediyor; ancak daha önce incelediğimiz ekran kartlarının bir kısmı daha iyi değerler vermişti. Hızıyla ön plana çıkan bir ürünün böyle bir derece elde etmesi çok ilginç bir durum. Biraz günü kurtarmak amacıyla üretilmiş bir ürün gibi gözükse de bu kart, fiyat/performans oranı ile şu an için bir oyun bilgisayarında kullanılabilecek en doğru seçimlerden biri. Her nasılsa birkaç ay içerisinde yeni ürünler gündeme gelecektir. Bu yüzden bu konu üzerine fazla kafa yormaya gerek yok, fazla bile konuştuk zaten.



Oldukça iyi performansı olan bu sistem, bir oyuncunun ihtiyaç duyduğu tüm donanıma sahip.

Şimdi gelelim oyun keyfini artıran ikinci önemli bileşene. Evet, bildiniz; ses kartları. Aynı ekran kartları gibi oyuncunun kendini gerçekten oyunun geçtiği mekanda hissetmesini amaçlayan pozisyonel ses teknolojisi eski ses kartlarının pabucunun dama atılmasına sebep oldu. Bu sistemde kullanılan SBLive! Value kartı ise bu deneyimi en hesaplı ve iyi sunan ses kartı. Şu an fiyatı ve kalitesi ile rakipsiz görünen SB Live! zaten incelediğimiz diğer sistemlerin hemen hemen hepsinde standarttı.

Ses kartlarından bahsettikten sonra biraz da ses sistemine göz atalım. Sisteme dahil edilen Jazz Vivid hoparlör sistemi, rengi ve şeffaflığı saymazsak göze hoş gözüken bir tasarımı olan bu ürün gerçekten kaliteli. Üzerinde ayrı bir kulaklık ve bir de subwoofer çıkışı bulunuyor. Özellikle subwoofer çıkışının bulunması bu ürünü bugüne kadar gördüğümüz bütün ikili hoparlör setlerinden üstün kıldı. Olaya ses kalitesi açısından yaklaştığımızda ise subwoofer özelliğine güvenilerek bas seslerden biraz ödün verilmiş olduğunu görüyoruz. Bunun dışında yüksek volume'lerde iyi sonuçlar veren bu set, şimdiye kadar gördüğümüz oyun sistemleri içerisinde geçen ay incelediğimiz Aidata Multima sistemindeki Philips MMS130' dan sonra en başarılı ürün.

Sanal bir dünyada heyecan peşinde koşan oyunculara gereken en önemli bileşen geniş görüş rahatlığıdır. Doğal olarak hiç kimse daracık bir ekrana bakarak oyun oynamak istemez. 14" monitörler neredeyse üretimden kaldırıldı. 15" monitörlerin ise hala üretilmeleri dışında 14" olanlardan pek bir farkı yok. Gelecekte 17" monitörlerin bilgisayar sistemlerinde bir standart halini alacağı bir gerçek. Eksen Bilgisayar da çok doğru bir seçimle sistemine 17" Hyundai 7770 Dream'i dahil etmiş. 1024x768 çözünürlüğü 85 Hz tazeleme hızında sunan bu monitör 0.27 piksel aralığına sahip. Piyasadaki benzerlerinin 0.25 piksel aralığına sahip olduğunu düşünürsek bu konuda biraz dikkatsiz seçim yapılmış olduğunu söyleyebiliriz; ama sanırım Eksen Bilgisayar bu konuya biraz da fiyat açısından yaklaşmış.

40x Sony CDRom için söyleyecek bir şey yok. 128K ön belleğe sahip olan bu ürün oldukça sessiz çalışıyor. Kendi sınıfında ilk sıralarda yer alan 40x Sony de bir oyun sistemi için yeterli bir seçim.

Belki de sistemin en ilgi çekici yanı olan klavyeyi en sona bıraktık. Toplam 125 tuşu bulunan klavye birçok fonksiyon için kısayol gibi kullanılabilecek tuşlar içeriyor. Bunlardan bazıları kısaca ses kontrolü, çalışılan programı kapama, belgelerim klasörünü açma ve stop, play gibi herhangi bir media player üzerinde bulunan kontrol tuşlarının kontrolü. Normal bir klavye yerine böyle ekstra özellikler sunan bir klavyenin sistemde yerini alması gayet güzel bir olay. Fazla mal göz çıkarmaz, değil mi? Sonuç olarak gayet iyi bileşenlerle donatılmış olan sistem bir tek şeyin dışında bir oyuncunun isteyeceği hemen her şeyi sunuyor; modem. Yapay zekanın kendisine yeterli gelmeyip gerçek beyinlere karşı meydan okumak isteyen sıkı oyuncuların ihtiyacı bu ürün, bize göre her oyun sisteminde bulunması gereken bir parça. Bunun dışında sistemin herhangi bir eksiği yok, hatta fazlası var. Çok fazla miktarda para harcayarak abartılı ve gereksiz birçok özellik içeren bir sistem yerine hesaplı, ulaşılması kolay ve bir oyun sistemi için gerekli bileşenlerin hepsi sunulmuş. 3D Mark sonuçlarında şu ana kadar incelediğimiz sistemler içerisinde ilk sırayı alan bu sistem, genel performansta ise üçüncü sırayı elde etti. Tüm umudumuz diğer bilgisayar firmalarının da bu konuya gereken özeni göstermesi.

BENCH MARKLAR

3D MARK
(DIRECT3D PERFORMANSI)

4005 3D Marks @ 640x480
Game 1 Race: 44.3fps
Game 2 First Person: 48.5fps

2782 3D Marks @ 1024x768
Game 1 Race: 44.3fps
Game 2 First Person: 48.5fps

QUAKE II
(OPENGL PERFORMANSI)

Crusher Demo
16-bit renk:
800x600: 41.8fps
1024x768: 37.6fps

Demo1 Demo
16-bit renk:
800x600: 82.8fps
1024x768: 57.6fps

NORTON SI
(GENEL SİSTEM PERFORMANSI)

212.8

SON KARAR

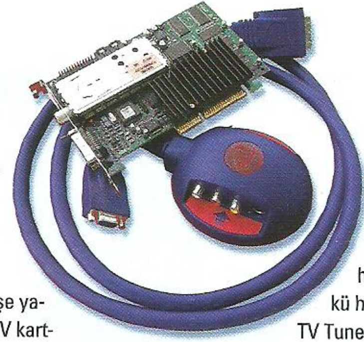
ARTILAR Başarılı ekran ve ses kartı seçimi; 17" monitör; 3D Mark sonuçlarında en fazla değeri elde eden sistem oldu.

EKSİLER Günümüzde 64MB RAM oldukça yetersiz; hoparlörlerin stereo olması Live!'ın yeteneklerini sınırlıyor.

SONUÇ Genel olarak başarılı, oyuncuların isteklerini karşılayan bir sistem. Yine de daha iyi olabilirdi.

■ 3DFX

Voodoo3 3500



ÜRETİCİ FİRMA
3dfx,
www.3dfx.com

İTHALATÇI FİRMA
Ölçsan,
(0212) 280 97 61

FİYATI
332$

Nihayet Voodoo3 serisinin sonuncu ve en hızlı üyesi de aramızda!

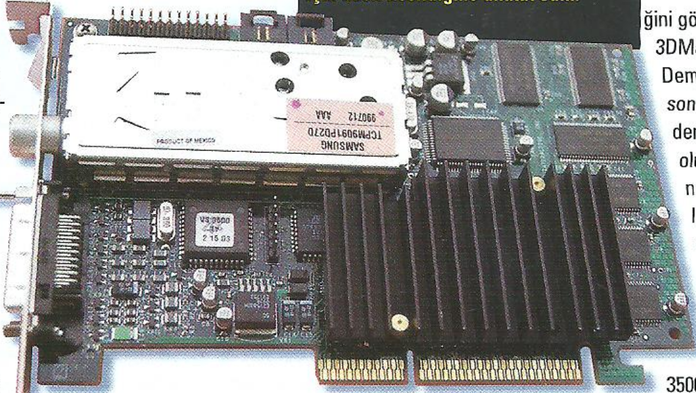
Hikayeyi artık hepimiz biliyoruz. 3dfx (o zamanlar 3Dfx idi), Voodoo Graphics ve Voodoo2 işlemcileri ile ortalığı kasıp kavurmuş kendini 3D hızlandırıcı dünyasının bir numarası olarak kabul etmişti. O günlerde 3dfx'in işlemcilerinin hızına hiçbir rakibi yetişemiyordu. Daha sonra nVidia isimli bir firma çıktı ve 3dfx'in rakipsiz günlerine son verdi. Ardından bu iki firma Voodoo3 ve TNT2 ürünleri ile büyük bir hesaplaşma içine girdi. Duyuruldukları ilk günden beri bu iki işlemci kıyasıya bir çekişme içinde. Ve yine o günden beri bizim için bitmiş olsa da halen gerek sektör içinde ve gerekse sizlerden gelen mektuplarda süren bir tartışma var: Hız mı, görüntü kalitesi mi?

Bu tartışma içinde 3dfx'in cevabı hız oldu ve bu yüzden oldukça eleştirildi. Pek çok kişi teknik özellikleri zayıf olan Voodoo3 serisinin hızının bir önemi olmadığını düşündü. Bundaki ana etmenlerden biri de Voodoo3'lerin kurban ettiği tüm teknik özelliklere karşın gerçekte rakiplerinden çok daha hızlı olmamasıydı. Geçtiğimiz aylarda raflarda yerlerini alan TNT2 Ultra'lar ve Matrox G400, Voodoo3 3000'den hem daha hızlıydı, hem de görüntü kalitesinden ödün vermiyorlardı.

Aslında 3dfx'in planı tam olarak böyle değildi. Bahar aylarında piyasaya çıkan Voodoo3 3000'in 183MHz hızında bir canavar olması gerekiyordu. Bu kartın yanına dar bütçeliler için çok daha ucuz olan 143MHz'lik Voodoo2 2000 eklenecekti. Ne var ki evdeki hesap çarşıya uymadı ve 3dfx, 183MHz'lik canavarının Voodoo3 3500 olacağını ve daha sonra piyasaya sürüleceğini açıkladı. Ardından bildiğiniz gibi 3dfx, STB Systems'i satın aldı. Bu birleşmenin ardından Vodoo3 3500'ün LCD panel desteği yerine TV ve FM tuner ile geleceği açıklandı.

Peki 3dfx'in amacı neydi? Kartı yavaşlattığı iddiasıyla pek çok teknolojik gelişmeyi elinin tersiyle iten firma, şimdi oyuncularla hiç alakası olmayan bir TV/FM Tuner'ı dünyanın en hızlı kartının sırtına ekliyordu. Bizim bu konuda hiçbir fikrimiz yok. Sonuçta kartın fiyatının 330$'ın üzerinde olduğu düşünülürse bir TNT2 Ultra ile iyi bir TV kartı daha ucuza mal oluyor. Burada sorulması gereken en önemli sorulardan biri şu: Bu TV kartı, Voodoo3 3500'e ne katıyor?

Günümüzde TV kartlarının ne işe yaradığı malum. Maç saatleri dışında TV kartlarının kullanımı pek yok. Özellikle ülkemizde monitör ebatlarının halen 14"-15" ağırlıklı olduğunu düşünürsek PC'den televizyon izlemek hiç de keyifli bir iş değil. Üstelik Voodoo3 3500'ün bu işi hakkıyla başarabildiğini söylemek de kolay değil. Kartın üzerindeki Rockwell'in BT869 çipi TV kartlarında sık sık karşılaşmaya alışık olduğumuz BT848 ve BT878 çiplerine benzer özel bir çip. Ancak Voodoo3 3500 üzerinde bu çipin çok da başarılı kullanıldığını söylemek oldukça zor. Kartın TV Tuner kısmıyla ilgili sorunlar kullanıma başlamadan boy gösteriyor. Karttan TV görüntüsünü alana kadar bir süre mücadele vermeniz gerekiyor. Bunun sebebi sürücülerdeki yetersizlik. Testimizi yaptığımız dönemde mümkün olan son sürücüyü kullanmamıza rağmen bu sorunlar halen devam ediyordu. Bu sorunların gelecek sürümlerde giderileceğini umuyoruz; ama sonuçta 3dfx'in, STB'nin TV kartları konusundaki deneyiminden pek de yararlanamadığını söylemek yanlış olmaz.



Isı gidericinin TV Tuner'ı sığdırabilmek için nasıl kesildiğine dikkat edin.

Voodoo3 3500'ün TV özelliğiyle ilgili bir şikayetimizde yaklaşık bir metre uzunluğundaki TV In-Out kablosu. Kalınlığı ve ağırlığıyla tüp hortumunu andıran bu parça her açıdan kullanışsız. Kasalarımızın arkasında yeterince kablo kaosu yaşanırken böylesi büyük bir parçaya gerçekten ihtiyacımız yoktu. Üstelik kablonun ağır olması, sıkıca vidalanmadığı durumlarda sık sık ekran kartı üzerindeki yerinden oynamasına yol açıyor. Sıkıca vidalarken de aynı ağırlık yüzünden kabloyu ekran kartına düz olarak yerleştiremeyip sıkıştırma vidasını kırmanız muhtemel; çünkü biz bunu başardık.

Peki, ekran kartının başarılı olması veya olmaması bir yana, kartın kendisi nasıl? Buna verilebilecek en iyi cevap "Bildiğiniz gibi" olur herhalde; çünkü hız farkı ve TV Tuner dışında kartın her şeyi Voodoo3 3000 ile aynı. Hız farkı iki işlemcinin çekirdek hızlarındaki farktan kaynaklanıyor. Voodoo3 3000 166MHz, Voodoo3 3500 ise 183MHz çekirdek hızına sahip. Asıl önemli olan 17MHz'lik bu farkın performansı ne kadar etkilediği. Aslında bu biraz karışık. Voodoo3 3500, özellikle kartı zorlamayan testlerde açık fark attı. Örneğin 640x480 çözünürlükte Voodoo3 3000'e oranla yaklaşık %20 daha yüksek sonuçlar verirken 800x600 çözünürlükde *Quake II* Crusher testini yaptığımızda Voodoo3 3000'in Voodoo3 3500'ü geçtiğini gördük. Eğer 3DMark ve *QuakeII* Demo1 testlerinin sonuçlarını gözden geçirecek olursanız sorunun çözünürlükden kaynaklanmadığını anlarsınız. Yüksek çözünürlüklerde Voodoo3 3500, daha az RAM'e sahip olduğundan hız avantajını kaybediyor. Ancak 3DMark testinden de anlayabileceğiniz gibi söz konusu olan çok büyük bir kayıp değil.

Daha açık konuşmak gerekirse Voodoo3 3500, özellikle Direct3D kullanan ve büyük dokular, kalabalık ortamlar, zengin mekanlar içeren oyunlardan çok, basit ve hızlı oyunlar için. Başka bir deyişle *Quake II*'den çok *Starwars Racer* için avantajlı bir kart. Kartı zorlayabilecek oyunlarda da yüksek çözünürlüklere çıkmak, kartın performansını Voodoo3 3000 seviyesine kadar indiriyor. Kısaca Voodoo3 3500, kimi zaman açık farkla en hızlı 3D kart kimi zamansa pek çok kartın gerisinde kalan zayıf bir kart.

BENCH MARKLAR

3D MARK
(DIRECT3D PERFORMANSI)

3631 3D Marks @ 640x480
Game 1 Race: 56.6fps
Game 2 First Person: 64.5fps

3622 3D Marks @ 1024x768
Game 1 Race: 56.4fps
Game 2 First Person: 64.3fps

QUAKE II
(OPENGL PERFORMANSI)

Crusher Demo
16-bit renk:
800x600: 41.6fps
1024x768: 39.2fps

Demo1 Demo
16-bit renk:
800x600: 84.4fps
1024x768: 68.6fps

DİĞER İHTİMALLER

Eğer TV kartına ihtiyacınız varsa; ama Voodoo3 3500 sizi pek çekmiyorsa piyasadaki TV kartlarını deneyebilirsiniz. Bu sayede hem daha sağlıklı TV görüntüleri, hem de bir uzaktan kumanda edinebilirsiniz. Bizim tavsiyelerimiz AverMedia Capture TV, Inca TV Explorer, Fly Video II.

SON KARAR

ARTILAR Bazı oyunlarda inanılmaz 3D performansı;

EKSİLER Gereğinden büyük TV In/Out kablosu; TV Tuner'da sürücü sorunları; pek çok teknolojik yenilikden yoksun.

SONUÇ Voodoo3 3500, sundukları ve eksikleri tartıldığında oldukça karmaşık bir sonuç veriyor. Bizce Voodoo4 veya GeForce 256'yı beklemek daha mantıklı.

■ CREATIVE LABS

DTT 2500 Digital



Creative, son hoparlör seti ile hem oyun severler hem de DVD izleyenler için harika bir çözüm sunuyor..

Eğer yüzyılımızın son on yılındaki en büyük ilerleme bilgisayarlardıysa (ki buna hiç şüphe yok) son yılın en parlak bilgisayar teknolojiside DVD'lerdi. Süratle düşen fiyatları ve yıl içinde iki kat artan hızları ile DVD-ROM'lar pek çok bilgisayar sisteminden CD-ROM'ları sildi. Dünyadaki genel gelişmeleri göz önüne alırsak önümüzdeki iki sene içinde CD-ROM'ların tamamen tarihe karışacağını ve DVD video kiralayan mağazaların yurt çapında yaygınlaşacağını söylemek pek de zor değil. DVD Video'ların CD'lerden en büyük farkı elbette ki görüntü kaliteleri. Ancak görüntü kalitesinin ardından gelen inanılmaz ses kalitesi diğer tüm özellikleri geri planda bırakıyor. Bunun sebebi DVD'lerde kullanılan ve sinemalardaki uygulamalarla eş olan Dolby Digital teknolojisi. Sinemada bizleri koltuklarımızdan fırlatan Dolby Digital DVD'lerle birlikte evlerimize girince gerçek anlamda "evde sinema keyfi"ni yakalamış oluyoruz.

Bunun için ihtiyacımız olanlar bir DVD kiti ve Dolby Digital yeteneğine sahip bir hoparlör seti. Daha öncede söylediğimiz gibi DVD kitlerinin fiyatı oldukça düştü. Ancak Dolby Digital yeteneğine sahip olan ve Home Theater olarak adlandırılan hoparlör setlerinin fiyatları halen bin dolarlarla ifade ediliyor. Bu yüzden pek çok kişi DVD filmleri standart stereo hoparlörler ile izlemek zorunda kalıyor.

Aslına bakarsanız Cambridge SoundWorks'ün geçen yıl piyasaya sunduğu Desktop Theater 5.1 tüm bunları değiştirdi. 369$'lık fiyatı ve harika ses kalitesiyle Desktop Theater 5.1 Dolby Digital surround'u sahip olunabilir kıldı. Creative Labs'ın geçtiğimiz yıl içinde Cambridge SoundWorks'ü satın almasının ardından ülkemizde de oldukça rağbet gören bu sistem şimdi Creative'in yaptığı yeni rötuşlarla tekrar karşımızda.

Desktop Theater 5.1'de olduğu gibi DTT 2500'de bir amfi, bir subwoofer, bir merkezi hoparlör ve ikisi ön, ikisi arka olmak üzere dört yan hoparlörden oluşuyor. Sistemdeki amfi Dolby Digital 5.1 standartında bir ses aldığı anda bunu tanıyarak çözüyor. Bunun dışında sistem daha eski olan Dolby Pro Logic sistemini de destekliyor. Amfi içindeki bir sistem stereo oyun ve filmler için surround efekti sağlıyor. DTT 2500 FourPoint moduna getirildiğinde ise merkezi hoparlör susuyor ve sistem FPS 2000'le aynı mantıkta çalışıyor. Tüm bunlar zaten Desktop Theater 5.1'de olan özellikler. Ancak DTT 2500'de oldukça fazla yenilik de var.

DTT 2500'de göze çarpan ilk değişiklik FPS 2000'de olduğu gibi renginin siyaha dönmüş olması. Hoparlörlerin kasalarındaki ses yalıtımı da geliştirilmiş. FPS 2000'den farklı diğer bir yan da DTT 2500'de arka hoparlörlerin kaidelerinin değiştirilmiş olması. Yaklaşık yarım metre yüksekliğinde olan ve çarpmalarda kolayca devrilebilen kaideler yerine 90cm yüksekliğinde oldukça sağlam yapılı kaideler gelmiş. Eski kaideler sadece 4 parçadan oluşurken yenileri tam 17 parçadan oluşuyor ve kurulmaları oldukça vakit alıyor. Eğer maketçilik veya benzer montaj işleri hoşunuza gidiyorsa sorun yok ancak tak çıkar işlerini sevmeyenler ayakları kurana dek biraz sıkıntı çekebilir. Arka hoparlörlerin yaklaşık 40cm kadar yükselmiş olması bir sandalye veya koltukta otururken kulaklarınız ile hoparlörlerin yaklaşık aynı mesafede olmasını sağladığından bir önceki versiyona göre ciddi bir gelişme. Elbette siz hoparlörlerin bu kadar yüksek olmasını istemiyorsanız her ayakdan bir parça eksilterek boyunu 50cm'ye düşürebilirsiniz.

Diğer bir ciddi değişim FPS2000'de olduğu gibi hoparlör, kablolar ve subwoofer'ın tamamen yenilenmiş olması. Altın kaplama jack ve kablolar sesin kablolardan minumum kayıp ve bozulma ile aktarılmasını sağlıyor. Bu piyasadaki hoparlörler içinde özelliğe sahip olan sadece FPS 2000 ve DTT 2500 var. Desktop Theater 5.1'in en zayıf noktası olan subwoofer DTT 2500'de tamamen değişmiş. 5.25" çapındaki yeni subwoofer eskisinden çok daha iyi ve piyasada bulabileceklerinizin en iyilerinden. 2.5"lik yan hoparlörlerde ses kalitesi açısından geliştirilmiş. Ses daha güçlü olmasada çok daha temiz ve net.

DTT 2500'de değişmeyen tek şey amfi modülü. Sadece siyaha boyanan modül eskisi ile aynı. Üzerinde master ses ayarı, merkezi, yan hoparlörler ve subwoofer'ın ayrı ayrı ses ayarları bulunuyor. Amfi üzerindeki kontrollerden ses girişi ve tipini seçebiliyorsunuz. Ayrıca Speaker Test seçeneği ile tüm hoparlörlere sırayla sabit bir hışırtı tonu yollayarak hoparlörlerin pozisyon ve ses yüksekliklerine ince ayar yapabilirsiniz. Amfi modülündeki tek eksik sağ sol ve ön arka hoparlörler için balans ayarı olmaması. Bu özellik FPS 2000'de vardı.

Tüm bu saydıklarımız gerçekten çok güzel. Ancak DTT 2500'ün bir özelliği var ki bunu anlatmak oldukça zor: ses kalitesi. Verdiği toplam ses çok yüksek olmasada sesin kalitesi bugüne kadar gördüklerimizin en iyisi. Hoparlörlerin kadifemsi ve çok hoş bir tonu var. En sıkı aksiyon oyunundan günün yorgunluğunu atarken dinlenecek klasik müziğe kadar daima sizi mutlu ediyor.



DTT 2500'nin yeni ayakları yüksek olduğundan onları resmimize sığdıramadık.

Toparlamak gerekirse Desktop Theater 5.1 harika bir hoparlördü, DTT 2500 ile mükemmel olmuş. Bu kesinlikle şu an piyasada bulabileceğiniz en iyi PC hoparlörü. Üstelik Home Theater özelliğine sahip olduğu düşünülürse fiyatı da inanılmaz derecede ucuz. Eğer PC'nizde DVD izlemek istemiyorsanız onun yerine kardeşi FourpointSurround 2000 Digital'i seçebilirsiniz. Elbette bu DVD'den çok oyuna önem veren (kısaca hepimiz) ve DTT2500 için fazladan 200$ vermek istemeyenler içinde geçerli.

SON KARAR

ARTILAR Beş yan hoparlör ile tam surround; Dolby Digital 5.1 çözücü; kaliteli kablo ve hoparlörler; yüksek arka hoparlör kaideleri; yapabildiklerine göre çok iyi fiyat.

EKSİLER Fazla mükemmel.

SONUÇ DTT 2500 hem DVD'ler hem de oyunlar için piyasadaki en iyi çözüm. Fiyatı sizi ürkütmesin yapabildiklerine karşın fiyatı hiçbir şey değil.

ÜRETİCİ FİRMA
Creative Labs,
www.creative.com

İTHALATÇI FİRMA
Genpa,
(0212) 288 10 78
Empa,
(0212) 599 30 50
Multimedya,
(0212) 212 98 50

FİYATI
365$

DİĞER İHTİMALLER

TEAC POWERMAX 100JO
DVD'ler için ilginç diğer bir seçenek PowerMax 1000. 6 parça hoparlörden oluşan ve 160Watt RMS gücündeki hoparlörün DTT2500'e göre en büyük eksiği Dolby Digital 5.1 çözümü değil Pro Logic çözümü sunması. Ancak bu yüzden fiyatı sadece 255$

GAINWARD
Cardexpert TNT2

ÜRETİCİ FİRMA
Gainward,
www.gainward.com

İTHALATÇI FİRMA
Empa,
(0212) 599 30 50

FİYATI
190$

BENCH MARKLAR

3D MARK
(DIRECT3D PERFORMANSI)
3194 3D Marks @ 640x480
2058 3D Marks @ 1024x768

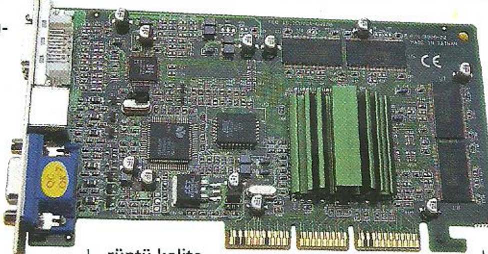
QUAKE II
(OPENGL PERFORMANSI)
Crusher Demo
16-bit renk:
800x600: 29.4fps
1024x768: 27.6fps

Demo1 Demo
16-bit renk:
800x600: 62.8fps
1024x768: 48.3fps

S3 Virge'lerin popüler olduğu zamanlarda hem hesaplı hem de kaliteli olmasıyla ünlenen Cardex piyasada oldukça iyi iş yapmıştı. Ancak 3D kartlar ortalığı kasıp kavurduğundan beri Cardex'ten pek haber alamadık.

Cardex'in TNT2'si ile karşılaştığımızda oldukça şaşırdık; fakat kartı kutusundan çıkardığımızda biraz hayal kırıklığına kapıldık. Belki bu yıllar önce gece gündüz oynadığınız bir oyunu yıllar sonra tekrar oynadığınızdaki "bu mu benim bayıldığım o oyun" tepkisi. Elimizdeki kart sıradan ucuz bir kartın ötesine gitmiyordu. S3 Virge dönemlerinde kendi sürücüleri ve ekstra CD'lerle karşımıza çıkan Cardex, artık eski "kaliteli ve hesaplı" imajının ilk yarısını kaybetmiş görünüyor; ama bizi ilgilendiren Cardex'in geçmişi değil, elimizdeki kart.

Kartın ilk göze çarpan özelliği LCD çıkışı. Eğer LCD monitörünüzü bu çıkışa bağlarsanız görüntüler monitöre analog değil dijital olarak iletiliyor. Bu hem görüntü kalitesini etkiliyor, hem de monitör ayarlarına ihtiyacınız olmamasını sağlıyor; ayrıca kart TV çıkışına da sahip. Performans olarak Cardex TNT2, beklediğimizden daha iyi bir performans verdi. Elbette bu onun Diamond veya Creative'in modellerinden daha iyi olduğu anlamına gelmiyor; ancak performans olarak sıradan bir Tayvan malı olmadığı da açık. Bu ay incelediğimiz her üç ekran kartında olduğu gibi yüksek çözünürlüklerde performans düşüşü yaşadı. Bunun temel sebeplerinden biri kullanılan 7ns'lik yavaş RAM'ler. Kart ile birlikte gelen Expertool programı, pek çok ayarın yanı sıra RAM hızını overclock edebilmenizi sağlıyor. Ancak RAM'ler yavaş olduğundan yüksek overclock sık sık kitlenmelerle sonuçlanıyor; ayrıca kartın sürücülerinden kaynaklanan küçük sorunlarda var. Yine de kartın sürücüleri generic olduğundan nVidia'nın sitesinden çekip yüklediğimiz son sürücüler bu sorunları yok etti. Eğer Cardex'i tercih ederseniz sizin de ilk yapmanız gereken, bu sürücüleri çekmek olmalı. Cardex'de beklediğimizden kötü çıkan tek şey fiyatı oldu. 190$'lık fiyat normal bir TNT için hiç de hesaplı değil ve daha ucuza alabileceğiniz daha kaliteli TNT2'ler de var. Yine de LCD monitör kullanmayı planlıyorsanız Cardex, hem dijital çıkış hem de 3D performansını verebilen tek ekran kartı.



SON KARAR

ARTILAR TV çıkışı; LCD çıkışı; yazılım yoluyla overclock edilebiliyor.

EKSİLER Fiyat performans oranı oldukça düşük; sürücüleri güncellenmeyi gerektiriyor.

SONUÇ Eğer LCD monitörünüz yoksa Cardex'in sizin için pek bir faydası yok. Kısa süre içinde fiyatı düşerse daha cazip hale gelebilir.

UTOPIA
Savage4

ÜRETİCİ FİRMA
Utopia,
www.utopia.com.tw

İTHALATÇI FİRMA
Empa,
(0212) 599 30 50

FİYATI
79$

BENCH MARKLAR

3D MARK
(DIRECT3D PERFORMANSI)
2647 3D Marks @ 640x480
1597 3D Marks @ 1024x768

QUAKE II
(OPENGL PERFORMANSI)
Crusher Demo
16-bit renk:
800x600: 30.8fps
1024x768: 23.2fps

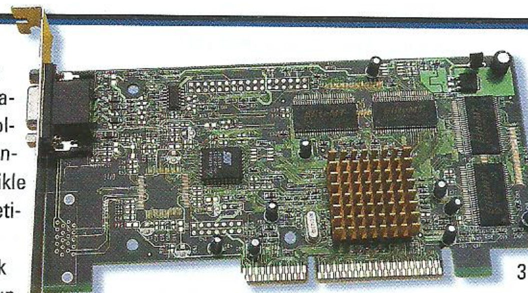
Demo1 Demo
16-bit renk:
800x600: 50.1fps
1024x768: 26.3fps

Bu ay incelediğimiz üçüncü ekran kartı Utopia'nın Savage4'ü. Savage4 şu aralar oldukça sık karşılaştığımız bir çip; çünkü çipin oldukça ucuz olması, özellikle düşük seviye ekran kartı üreten üreticilerinin ilgisini çekmesini sağladı. Böylece piyasaya 80$ civarında pek Savage4 çıktı. Bu düşük bütçeli oyuncular için bir nimet; Savage4, hem performans hem de teknolojik özellikler olarak piyasadaki tüm oyunların üstesinden gelebilecek düzeyde; ama her şeyde olduğu gibi ucuz Savage4'ler konusunda da her şey mükemmel değil; çünkü Savage4 çipinin pek çok tipi var. Üstelik bu fark, TNT2'lerdeki gibi aynı çipin farklı hızlarda çalışan versiyonu şeklinde değil. Gerçek anlamda çipler bir diğerine göre farklı. Savage4'ün altı versiyonundan en iyisi olan Savage4 Pro+, 143/125MHz hızında (çekirdek hızı/Ram hızı) ve 32MB RAM'e sahip. En düşük olan Savage4LT ise 110/110MHz hızında çalışıyor ve sadece 8MB RAM'e sahip. Özellikle düşük fiyatlı bir Savage4 alırken buna dikkat etmeniz gerekebiliyor.

Utopia Savage4'ü ilk elimize aldığımızda işte bu endişe içindeydik; piyasadaki kimi Savage4'ler ucuz olmalarına karşın düşük konfigürasyonlu. Bu endişemizin boşuna olduğunu gördük; çünkü Utopia Savage4'ün işlemcisi S3 Savage4 Pro. Bu işlemci, serinin ikinci iyi işlemcisi ve Savage4 Pro+ ile arasındaki tek fark 125/110MHz hızında olması. Kısacası kart, daha önce incelediğimiz Creative 3D Blaster Savage4 ile hemen hemen aynı, sadece biraz daha yavaş. Zaten test sonuçlarının bize söylediği de bu.

Eğer Savage4'ün test sonuçlarını daha önceki aylarda yaptığımız Savage4'lerle karşılaştırırsanız performans farkının düşük çözünürlüklerde pek de fazla olmadığını görürsünüz. Özellikle 3D oyunlarda bu Utopia için iyi bir avantaj. Ancak yüksek çözünürlüklerde kartın rakipleri karşısındaki şansı azalıyor. Özellikle 1024x768 çözünürlükdeki 1597 3Dmark skoru oldukça kötü.

Utopia Savage4, ucuz bir kart almak isteyenler için iyi bir tercih olabilir. Üstelik şu an için her oyunun hakkından gelebilecek güçte. Ancak istediğiniz sizi daha aylarca sorunsuzca idare edebilecek gerçek bir hız canavarıysa tercihiniz başka olmalı.



SON KARAR

ARTILAR Çok uygun fiyat; tatminkar performans.

EKSİLER Piyasada çok daha iyi ekran kartları var; yüksek çözünürlüklerde performans açıkça düşüyor.

SONUÇ Utopia Savage4 hesaplı bir çözüm arayanlar için ideal; ama ömrünün, piyasadaki pahalı rakipleri kadar uzun olmayacağı da açık.

■ PHILIPS
MMS 320

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

MMS 320, 50Watt RMS gücünde oldukça güçlü bir sitem. Bu 50Watt'ın 25'i sistemin oldukça küçük olan yan hoparlörlerinde gizli. 2.5" çapındaki bu yan hoparlörler tiz ve orta seslerin hakkını fazlasıyla veriyorlar. Ses düzeyi ve sesin temizliği olarak da oldukça iyi. Üstelik küçük ebatı sayesinde hiç kalabalık yaratmıyorlar. Aslında onların son günlerde gördüğümüz en iyi yan hoparlörler olduğunu söylemek pek de yanlış olmaz.

25Watt gücündeki subwoofer içinse benzer şeyler söylemek hiç de kolay değil. Subwoofer, 25Watt gücüne karşın oldukça zayıf kalıyor. Gerçi yan hoparlörlerin orta düzey seslerdeki başarısı bunu biraz kapatıyor ; ama yine de MMS 320'nin daha güçlü bir subwoofer'a ihtiyacı olduğu açık. Yine de subwoofer geçen ay Aidata Multima ile birlikte incelediğimiz MMS 130'da olduğu gibi boğulmuyor. Sesi daha net ve temiz; fakat sesi fazla açınca yan hoparlörlerin yanında zayıf kaldığından sesin temizliğinin pek anlamı kalmıyor. Yine de bir subwoofer'ın gerçek bass seslerini verebilmesi insanı mutlu ediyor. Bugünlerde 100$ altındaki hoparlörlerde pek rastlayamadığımız bir şey.


MSS 320'nin küçük yan hoparlörleri ve uzaktan kumandası oldukça başarılı.

MMS 320'nin ilginç özelliklerinden biri de subwoofer'a kablo yoluyla bağlanan bir uzaktan kumandası olması. Bu ilk olarak Cambridge FPS'da gördüğümüz bir özellikti. Philips'in uzaktan kumandası daha kullanışlı ve şık gözüküyor; fakat ebat olarak daha büyük olması masaüstünüzde fazlalık yaratmasına yol açabilir. Bunun için bizim bulduğumuz çözüm, onu bilgisayar veya monitörün kasasına tutturmak. Bunu nasıl yapacağınızı kendiniz çözmek zorundasınız; çünkü Philips, böyle bir ihtimali göz önüne alarak kumandayı bir yere sabitleyebileceğiniz herhangi bir parça geliştirmemiş.

MMS 320'de ilgimizi çeken diğer bir özellik, gelişmiş güç yönetimi oldu. Hoparlör bilgisayarınızdan sinyal almazsa bir süre sonra otomatik olarak kapanıyor ve gelen ilk sinyalle birlikte otomatik olarak açılıyor. Ayrıca MMS 320 de diğer Philips hoparlörlerde olduğu gibi Incredible surround teknolojisine sahip ve diğer tüm Philips hoparlörlerde olduğu gibi bu, işe yarıyor.

SON KARAR

ARTILAR Çok başarılı yan hoparlörler; kullanışlı uzaktan kumanda

EKSİLER Subwoofer'lar biraz zayıf.

SONUÇ Philips kaliteli ve iyi bir hoparlör. Dört yan hoparlöre sahip olmaması onu pozisyonel sesi kullanabilen ses kartları için zayıf kılsa da stereo sistemler içinde bugüne dek gördüklerimizin en iyilerinden.

ÜRETİCİ FİRMA
Philips,
www.pcstuff.philips.com

İTHALATÇI FİRMA
Boğaziçi,
(0212) 217 29 29,
Karma Donanım,
(0212) 233 30 30

FİYATI
126$

■ TEAC
PowerMax 500

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Müziğe ilgi duyan herkesin hayallerini süsleyen iyi bir müzik seti vardır. Teac da ürettiği ses sistemleriyle bu konuda dünyanın önde gelen firmalarından biri. Herhalde Teac'ın müzik setlerini duymayanınız yoktur. Ancak şirket bu kez karşımıza bilgisayar kullanıcıları için piyasaya sürdüğü yeni bir hoparlör setiyle çıkıyor. PowerMax 500, Teac'ın müzik setlerinde yakaladığı mükemmel ses kalitesini bilgisayarlarımıza taşıyan oldukça başarılı bir ürün.

PowerMax 500, oldukça şık bir görünüme sahip. İki yan hoparlör, bir subwoofer ve bir amfi'den oluşan sistem . Gerek yan hoparlörlerin ve gerekse subwoofer'ın boyutları piyasadaki birçok hoparlör setinde gördüğümüz boyutlardan çok daha ufak. Ancak bu boyutlara bakıp aldanmamak gerek; çünkü küçük boyutların altında oldukça iyi bir ses kalitesi ve performans gizli.


Yan hoparlörlerin çift parça olduğunu sanmayın. Parçalar bütünleşik ve ayrılamıyor.

Teac PowerMax 500'ün toplam ses gücü, yan hoparlörlerde 5'er watt subwoofer'da ise 12,5 watt olmak üzere 22,5 watt. Özellikle 10,5cm çapındaki subwoofer'ın bass seslerdeki başarısı oldukça etkileyici. Eğer iyi bir ses kartına sahipseniz, sesi ne kadar açarsanız açın rahatsız edici bir patlama oluşmuyor. Aynı durum tiz sesler için de geçerli.

Hoparlör sisteminin en çok hoşumuza giden yanı, ayarların yan hoparlörlerden ve subwoofer'dan bağımsız bir amplifikatör yardımıyla yapılması. Daha önceki hoparlör incelemelerimizi okuyanlar, özellikle subwoofer üzerinde yer alan ayarlar konusunda ne kadar acımasız olduğumuzu hatırlayacaktır. Teac PowerMax 500'de bu sorun ortadan kaldırılmış. Amplifikatör üzerinden her türlü ses ayarını yapabilmek mümkün. Buna bass ve tiz seslerin ayrı ayrı ayarlanabilmesi de dahil. Ayar tuşlarının yanında bir de kulaklık girişine yer verilmiş.

Eğer Sound Blaster Live! ya da Diamond Monster MX300 gibi çift hoparlör girişine sahip bir ses kartınız yoksa, Teac PowerMax 500 aradığınız ses kalitesini sunmayı fazlasıyla başarabilen bir ürün; ama çift hoparlör girişine sahipseniz ondan Four Point Surround 2000 olmasını beklemeyin.

SON KARAR

ARTILAR Başarılı subwoofer; şık tasarım; küçük boyutlar; tüm ayarlar ayrı bir amplifikatör yardımıyla yapılıyor.

EKSİLER Çift hoparlör desteğine sahip kullanıcılar için yetersiz gelebilir.

SONUÇ Teac PowerMax 500, piyasada bu fiyata bulabileceğiniz en iyi hoparlör setlerinden biri. Özellikle subwoofer'a önem verenler dikkate almalı.

ÜRETİCİ FİRMA
Teac,
www.teac.com

İTHALATÇI FİRMA
Sky,
(0212) 225 68 08
Karma Donanım,
(0212) 233 30 30

FİYATI
69$ → 67+KDV

+23→82

Garanti
Nişantaşı 2?
62021928

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

ÜRETİCİ FİRMA
Diamond Multimedia,
www.diamondmm.com

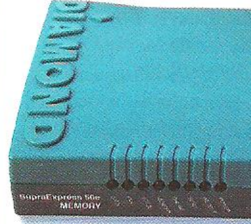
İTHALATÇI FİRMA
Multimedya,
(0212) 212 98 50
Karma Donanım
(0212) 233 30 30

FİYATI
120$

Donanım sayfalarını sürekli olarak takip eden okuyucularımız, PC Gamer teknik editörlerinin Diamond Multimedia'nın Supra Express 56e serisi modemlerine ne kadar büyük bir sempati duyduklarını hatırlayacaklardır. Gerek üretim kalitesi ve gerekse performansıyla bu sempatiyi kat kat hak eden Supra Express 56e serisi, en gelişmiş modeli olan 56e Memory ile bu ayki sayfalarımıza konuk oluyor.

Birçoğunuz bu modemi Temmuz sayımızda incelediğimizi düşünebilirsiniz. Gerçekten de Supra Express 56e Memory'nin tasarımı, yeşil rengi dışında daha önce incelediğimiz 56e Pro'dan pek de farklı değil. Onu farklı kılan ise 56e Pro'ya göre daha fazla özelliğe sahip olması.

Bu özelliklerden en önemlisi, modemin bilgisayar açık değilken bile faks ya da sesli mesajları alabilmesi. İlk olarak geçen ay incelediğimiz 3Com U.S.Robotics 56K Message Modem'de karşımıza çıkan bu özellik sayesinde modemi gerçek anlamda bir telesekreter gibi kullanmak mümkün. 56e Memory, üzerinde yer alan 2MB büyüklüğünde bellek sayesinde yaklaşık 30 saniyelik 15 sesli mesajı ya da 40 sayfalık bir faksı kaydedebiliyor ve tüm bunları yaparken bilgisayarın açık olması gerekmiyor. Eğer 2MB belleğin yetersiz olduğunu düşünüyorsanız, 4MB bellek daha ekleyerek bu büyüklüğü 6MB'a kadar yükseltme şansına da sahipsiniz.



Supra Express 56e Memory, gelişmiş özellikleriyle piyasadaki birçok external modemden daha farklı.

Supra Express 56e Memory, özellikle Internet bağlantısı konusunda tam bir uzman. 56e Pro'da olduğu gibi 56e Memory'de de bağlantı kurma konusunda hiçbir sorun yaşamadık ve saatlerce hattan düşme gibi bir durumla karşılaşmadık. Ancak bağlantı kurulurken modemin çıkardığı seslerin diğer external modemlere oranla oldukça sinir bozucu olduğunu belirtelim.

Diamond Supra Express 56e Memory ile birlikte gelen Phone Tools programı oldukça kullanışlı. Bu program yardımıyla modemin tüm özelliklerinden faydalanmak mümkün. Bunlardan en ilgi çekici olanı ise eğer bir mikrofona sahipseniz, modem üzerinden telefon konuşması yapılabilmesi.

Diamond Multimedia, Supra Express 56e Memory ile donanım konusundaki iddiasını bir kez daha ispatlamayı başarıyor. Eğer standart bir modemden fazlasını arıyorsanız, Supra Express 56e Memory'yi kesinlikle göz ardı etmeyin; fakat bağlantı sırasında garip seslere katlanmak zorunda olacağınızı da unutmayın.

SON KARAR

ARTILAR Bilgisayar kapalıyken mesaj kaydedebiliyor; maksimum 6MB bellek; zengin yazılım desteği; sorunsuz bağlantı; yüksek performans.

EKSİLER Bağlantı kurulurken sinir bozucu seslere katlanmanız gerekiyor.

SONUÇ Supra Express 56e Memory, standart bir modemden fazlasını isteyenler için iyi bir seçim.

CREATIVE CD4832E

ÜRETİCİ FİRMA
Creative Labs,
www.creative.com

İTHALATÇI FİRMA
Genpa,
(0212) 288 10 78
Empa,
(0212) 599 30 50
Multimedya,
(0212) 212 98 50

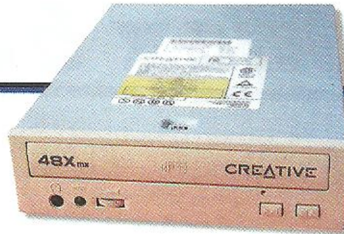
FİYATI
51$

BENCHMARK

CD TACH
Maksimum okuma hızı: 6280kps
Minimum okuma hızı: 3103kps
Ortalama okuma hızı: 4617kps
Veri erişim süresi: 85ms

Günümüzde bilgisayar kullanıcıları tarafından en fazla tercih edilen CD-ROM sürücülerden biri hiç kuşkusuz Creative'dir. Bunun en büyük sebebi, firmanın 24X CD-ROM'larıyla başladıkları ve en son 48X CD-ROM'larında kullandığı infra teknolojisi. Bizim bir türlü sempati duymayı başaramadığımız küçük bir uzaktan kumanda, Creative'in sürücülerini piyasadaki diğer sürücülerden farklı bir yere koyduğu gerçek. Ancak sürücüyü aldıktan bir ay sonra kumandasını kullanmaya devam eden bir kullanıcı bulabilmek neredeyse imkansız. Firmanın en son CD-ROM sürücüsü olan Creative CD4832E ise infra kavramına en baştan karşı olan bilinçli tüketiciler için hoş bir fırsat.

Oldukça sade bir görünüşe sahip olan Creative CD4832E, yaptığımız testlerde 48X bir CD-ROM'dan beklediğimiz performansı sergiledi. Nisan 1999 sayımızda incelediğimiz Creative CD4820E'nin en önemli sorunu, 103ms'lik rastgele erişim süresinin diğer sürücülere oranla oldukça başarısız olmasıydı. Bu da performansını olumsuz yönde etkiliyordu. CD4832E'de ise bu sorun aşılmış. 85ms'lik rastgele erişim süresi, 48X bir CD-ROM sürücü için başarılı bir değer. Okuma hızı konusunda da beklenen performansı sunmayı başaran Creative CD4832E, 48X'in hakkını verebilen az sayıdaki CD-ROM'dan biri.



Creative CD4832E'de, uzaktan kumandalı modelindeki birçok sorun ortadan kaldırılmış.

CD4832E'nin başarılı olduğu bir diğer nokta ise okuma sırasında oldukça kararlı bir çizgi tutturması. Birçok CD-ROM sürücüde görülen ani hız düşüşleri, Creative CD4832E'de söz konusu değil. Bu özellik, ortalama okuma hızının yukarılara tırmanmasındaki en önemli etken.

Creative CD4832E'in dikkatimizi çeken tek olumsuz yanı, çalışırken çok fazla gürültü yapması. Creative'in CD4820E'nin son versiyonu dışındaki tüm sürücülerinde görülen bu sorun, CD4832E'de de aynen devam ediyor. CD-ROM'un çıkardığı gürültü, çoğu zaman sinir bozucu boyutlara ulaşıyor.

Sürücünün ön panelinde CD çıkartma tuşuna ve play tuşuna yer verilmiş. Play tuşu olması, özellikle bilgisayarında müzik CD'si dinlemek isteyen kullanıcılar için önemli bir avantaj. Creative CD4832E ile birlikte kullanım kılavuzu, kurulum disketi, ses bağlantı kablosu ve vidalar da pakete dahil edilmiş. Kullanım kılavuzu, tüm Creative ürünlerinde olduğu gibi CD4832E'de de oldukça özenli hazırlanmış.

Yeni bir CD-ROM sürücü almanın vakti geldi diyorsanız, Creative CD4832E'i değerlendirmeye katmanızda yarar var.

SON KARAR

ARTILAR İç halkalardan dış halkalara doğru istikrarlı bir görüntü çiziyor; rastgele erişim süresi ve okuma hızı oldukça başarılı; play tuşu var.

EKSİLER Çok gürültülü çalışıyor.

SONUÇ Birçok açıdan uzaktan kumandalı modeldeki sorunlar aşılmış gibi görünüyor. Bir de şu gürültü sorununa çözüm bulunabilse...

RMT
PressIT Kit

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Oyuncuların en büyük dertlerinden biri orijinal oyunların ülkemiz şartlarında pahalı olması. Bu durumda oyuncuların dünyanın parasını verdikleri oyunların CD'lerine gözleri gibi bakması gerekiyor. Peki, biz ne yapıyoruz? Kapağından bir kez çıktıktan sonra bir daha geri koymadığımız CD'ler kimi zaman bardak altı oluyor, kimi zaman çekmecede onlarca kader ortağıyla birlikte eziyet çekiyor. Haliyle kısa sürede bozulan çizilen CD'leri atmak ve arkalarından ağlamak dışında yapacak bir şey kalmıyor; ama artık atmak üzere olduğunuz CD'lere bir şans daha verme vakti geldi. PressIT, üzerindeki çizikler yüzünden okunamayan CD'leri tekrar hayata döndürmeyi başarıyor.



Bozuk CD'lerinizi atmadan önce bir kez de PressIT'i deneyin. Kimbilir belki çok sevdiğiniz CD'nize tekrar kavuşabilirsiniz.

Aslında PressIT'in yaptığı işlem oldukça basit. CD'lerin yüzeyindeki çizikleri özel bir sıvı yardımıyla dolduruyor ve CD-ROM'un verilere ulaşmasını engelleyen her türlü sorunu ortadan kaldırıyor. Yaygın kanının aksine CD'lerde veriler en üstte bulunan şeffaf katmana değil, ortadaki aliminyum katmana yazılıyor. Yani şeffaf katmanın çizilmesi, verilerin yok olması demek değil; fakat eğer çizikler en üstteki katmanı geçip aliminyum katmanı da etkilemiş durumdaysa o zaman CD'nizi PressIT bile kurtaramaz.

CD Tamir kitinde iki ayrı sıvı bulunuyor. Bunlardan birincisi yukarıda bahsettiğimiz çizikleri yok etmek için kullanılıyor, diğeri ise CD yüzeyini dış etkilere karşı koruyor. Bunların dışında iki adet temizleme bezi ve bir adet parlatma bezine de paket içinde yer verilmiş.

Yaptığımız testlerde PressIT temizleme kitinin oldukça başarılı bir iş çıkardığını gördük. Ofisimizde bolca bulunan çizik ve kullanılamaz haldeki CD'lerden 5 tanesi üzerinde denediğimiz ürün, bunların 4'ünü eski haline döndürmeyi başardı. Üstelik bu 4 CD'den ikisi oldukça ciddi çiziklere sahipti. Kurtaramadığı CD'den bahsetmemize ise gerek yok herhalde. Tahmin etmek çok da zor olmasa gerek.

Eski CD'lerinizin arkasından ağlamaktan bıktıysanız, RMT PressIT'in karşı konulmaz gücünden faydalanmanızın vakti geldi demektir. Bizce hiç vakit kaybetmeden hemen gidin ve bu üründen alın. Sonuçta aynı oyunu bir daha almaktan daha hesaplı olduğunu göreceksiniz.

SON KARAR

ARTILAR CD'nin en üst katmanındaki çizikleri onarabiliyor; özel bir sıvı yardımıyla CD yüzeyini koruyor.

EKSİLER Derin çiziklerde başarılı olamıyor; sıvının kuruması biraz fazla zaman alıyor.

SONUÇ İlk başta çok ilginç bir ürün gibi gelmese de, bir kez kullandığınızda ne kadar gerekli olduğunu anlayabilirsiniz.

ÜRETİCİ FİRMA
RTS

İTHALATÇI FİRMA
Sky,
(0212) 225 68 08

FİYATI
9$

ENCORE
P-SC1 USB Speaker Converter

Günümüzde external her türlü cihaz için en hızlı ve kullanışlı veri yolu USB portu. Bu küçük ama maharetli portlar, en ilginç kullanım alanını audio uygulamalarında buluyor. Son aylarda piyasaya çıkan birçok USB hoparlör bunun en güzel göstergesi. Bu teknoloji harikası hoparlörlerde tüm ses verileri dijital olarak hoparlörlere yollanıyor ve hoparlör içindeki DAC (Digital to Analog Conventer) birimi tarafından duyabileceğimiz seslere çevriliyor. Bu sayede ses kartı olmadan da çalışabiliyorlar.



Encore P-SC1, taşınabilirliği ile oldukça portatif.

Peki, tüm bunların Encore P-SC1 ile ilgisi ne? Encore P-SC1 işte az önce bahsettiğimiz DAC'ın yani dijital sesleri analog seslere çeviren birimin ta kendisi. Yani bu maharetli aleti ses kartı olmayan bir bilgisayara takarak müzik dinlemek ya da o güzel ses efektlerini duyarak oyun oynamak mümkün. Bunun pratik yararlarını bir düşünelim. İş yerinizde işlemcisi kötü olmasa da ses kartı olmayan bir bilgisayarınız var ve siz gizli gizli oyun oynamak ya da mp3 dinlemek istiyorsunuz. İşte bu ufak cihaz bu iş için biçilmiş kaftan.

Bunu mümkün kılan en önemli etken, cihazın çok basit bir kurulumunun olması; çünkü sürücüye ihtiyaç duymuyor. USB portuna taktıktan sonra Windows, cihazı otomatik olarak görüyor ve ihtiyaç duyulan dosyaları hazırlayarak çeviriciyi kullanıma hazır hale getiriyor. Çok kısa bir sürede kullanıma hazır hale gelen cihazın ses çıkışına kulaklık veya hoparlör takmanız yeterli. Elbette tam bir gizlilik için kulağa giren minik hoparlörler ideal. Oldukça portatif ve küçük olan bu cihaz, taşıma konusunda hiçbir sorun çıkarmayarak misyonunu tamamlıyor.

Ancak bugüne kadar karşılaşmaya alışık olduğumuz üzere, bu tatlı parça da mükemmel değil. Ne yazık ki external bir DAC'dan beklenebilecek en önemli özellik olan ses kalitesine sahip değil. Sesler bazen çok düşük seviyeli bazen de yüksek ama kalitesiz geliyor. Ses efektlerinin kalitesi yüksek olan oyunlarda gerçekleşen bu durumla mp3 dinlerken karşı karşıya kalmıyorsunuz. Encore P-SC1'i ses kartınızın yerini alabilecek bir parça olarak düşünmeyin; ancak zorunlu hallerde veya özel ihtiyaçlarınız için kullanabileceğiniz pratik ve kullanışlı bir cihaz.

SON KARAR

ARTILAR Kullanım basitliği, pratikliği, kolay taşınabilirliği, sürücü gerektirmemesi ve plug and play özelliği.

EKSİLER Kompleks seslerde ve yüksek kalitede olan efektlerde bozulan ses kalitesi ve ortaya çıkan cızırtı.

SONUÇ Piyasada başka benzeri olmayan ürün, gizli oyunkolikler tarafından tercih edilebilir.

ÜRETİCİ FİRMA
Encore,

İTHALATÇI FİRMA
Turcom,
(0216) 330 57 83

FİYATI
21$

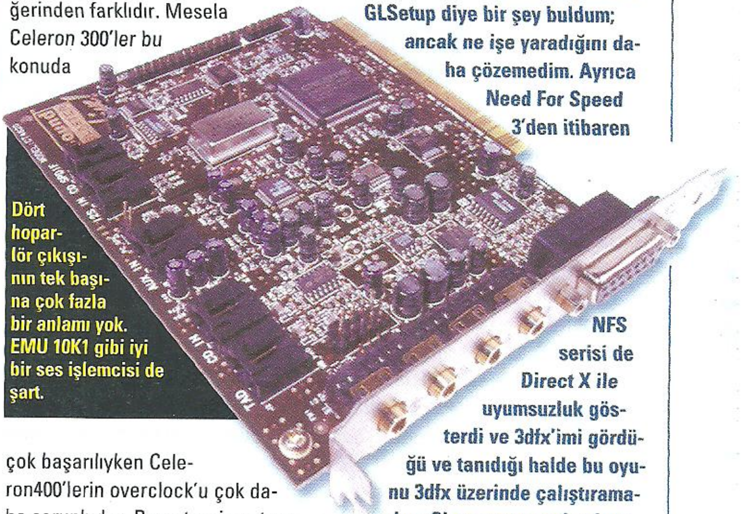
DONANIM

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

Selamlar herkese! Bu ay elimizde yine bir yığın mektup var. Sakın bundan şikayetçi olduğumuzu falan düşünmeyin; fakat yerimizin darlığından dolayı hepsine birden yer veremiyoruz. Ancak elden geldiğince dergiye girmeyen mektuplarınızı da cevaplayarak adresinize postalamaya çalışıyoruz. Bu nedenle her konuda yazabilirsiniz.

Sevgili *PC Gamer* çalışanları,
Ben derginizi her ay alan bir bilgisayar manyağıyım. Benim çok ama çoook(!) ufak bir sorunum var. AMD K6 200, 16 SDRAM, 4 MB S3 Virge DX/GX, Yamaha OPLSA, 2.1 GB Seagate özelliklerine sahip olan bilgisayarımı Pentium II 266, 80 MB SDRAM, STB Velocity 4400, Aztech PCI 386 OSP, 56K Speedcom yapmak istiyorum;
1- Bu bana tahminen ne kadara patlar.
2- Daha iyi ve daha ucuz PCI ekran kartı var mı (8 MB)?
3- Bunun yerine Voodoo 2 ya da, Voodoo 3 2000 mi alsam?
4- Bildiğim kadarıyla SBLive! Value ve PCI 368 ses kartlarının her ikisi de EAX, Direct Sound 3D ve 4 kolon destekliyor. Ama biri Creative diğeri 35$, sizce hangisini tercih etmeliyim?
5- Ekran kartımla Sports Car GT' nin demosunu Direct 3D ile oynayabiliyorum fakat çok yavaş ve kötü bir görüntüyle. Diğer bilgisayarımız Celeron 333, 128 MB. SDRAM, 4 MB S3 Trio 3D AGP özelliklerine sahip. Ama bu bilgisayarda NFS4 Beta versiyonu Direct 3D modunda iken, daha oyunun başında kitleniyor. Sürücü? Oyun? Kart?
6- Şu anki CPU'mu overclock yapabilir miyim? Nasıl?
7- CD ROM' um (24X Liteon) bazı CD' leri okumuyor. CD ROM' un kristalini temizlemem de fayda etmedi. Fazla pahalı olmayan bir CD ROM önerir misiniz?
8- Benim ekran kartlarım Direct 3D ve Open GL destekliyor mu?
9- Riva TNT'nin PCI versiyonu var mı? Marka, model, fiyat.
10- TNT mi, STB Velocity 4400 mü, Voodoo 2 mi, yoksa Voodoo 3 mü?
—SÜLEYMAN ARAS ORTAÇ, E-MAIL YOLUYLA

Merhaba Süleyman,
Sanırım sorunun hiç de ufak değil. Hatta biraz fazla karışık. Yapmayı düşündüğün upgrade normal şartlar altında mümkün değil; çünkü PentiumII 266 işlemcisi piyasadan kalkalı bir yıl oldu. Böyle bir upgrade için gerekli bileşenleri ancak ikinci el olarak bulabilirsin. Eğer çok mecbur değilsen bu işe girişme; çünkü senin yaptığın bir upgrade olmaktan çıkıp yeni bir bilgisayar alma durumuna girmiş. Böyle bir sistemin fiyatı, satan kişinin keyfine göre değişeceği için bir şey söyleyemiyoruz.
2- Bildiğin gibi PCI ekran kartlarını incelemiyoruz; çünkü PCI slotunu kullanan ekran kartları piyasadan neredeyse hemen hemen kalktı. Performansını tam olarak test etmediğimiz ürünler içinde piyasanın en iyisi diyebilmemiz çok zor. Ancak kolay bulunabilen ve performans olarak da güvendiğimiz ekran kartları Creative Savage4 ve Voodoo3 2000.
3- Kesinlikle Voodoo3, Voodoo2'yi düşünme bile.
4- Her ne kadar ikisinde de bu desteklerin olduğu söylense de EAX desteği güçlü bir ses işlemcisi gerektiriyor. SB Live! Value'nün EMU 10K1çipi bu konuda çok başarılı. Ancak PCI 368 için aynı şeyleri söylemek zor. Bunun dışında iki kart arasındaki yazılım desteği farkı da oldukça açık.
5- NFS4 Beta versiyonu 3D kartını desteklemiyor. Software olarak çalıştırmayı dene. Ayrıca S3 Trio 3D için bir 3D kart dememiz de çok doğru olmaz.
6- Anakartının üzerindeki jumper ayarlarından işlemci hızının artırılması mümkün; ama unutma ki işlemcin zaten çok yavaş ve sağlayacağın artış da hissedemeyeceğin kadar az olacaktır. Ayrıca her işlemcinin overclock yeteneği bir diğerinden farklıdır. Mesela Celeron 300'ler bu konuda çok başarılıyken Celeron400'lerin overclock'u çok daha sorunludur. Bunu tavsiye etmeyiz; çünkü fazla bir performans artışı sağlamıyor. Bizce bu sadece işlemcini riske atmaktan başka birşey değil. Ayrıca senin anakartının soft jump özelliği olmadığından CPU'nu overclock yapman da mümkün olmayacaktır.
7- Sana 40X Toshiba XM6502B'yi öneririz. Bu üründen daha ucuzlarını da bulabilirsin; fakat en fazla 6-7 $ fark eder.
8- Maalesef desteklemiyor.
9- Sana örnek olarak STB Velocity 440'ı söyleyebiliriz; fakat piyasada Riva TNT nin PCI versiyonunu bulman bir hayli zor olacaktır.
10- Yukarıda da belirttiğimiz gibi Voodoo3. Diğerlerini aklından bile geçirme.
Umarız sana yardımcı olabilmişizdir. Çalışmalarında sana başarılar diliyoruz...


Dört hoparlör çıkışının tek başına çok fazla bir anlamı yok. EMU 10K1 gibi iyi bir ses işlemcisi de şart.

Sevgili *PC Gamer*,
Bu, derginize ilk mektubum. Derginiz için fazla söze gerek yok, tartışmasız Türkiye'nin en iyi oyun dergisi. Neyse lafı fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.
1- Benim bir Celeron 333 A, 64 MB SDRAM, Intel PII 440 BX anakart, 14" monitor ve 16 MB PCI/AGP Voodoo Banshee ekran kartım var. Sizce bu beni ne kadar idare eder ve ileride buna ne gibi upgrade'ler yapmam gerekli?
2- Ekran kartımda OpenGL destekli Quake2, Quake3 Test ve GTA gibi oyunlar çalışmadı, bu sorun için Internet'te bir araştırma yaptım ve GLSetup diye bir şey buldum; ancak ne işe yaradığını daha çözemedim. Ayrıca Need For Speed 3'den itibaren NFS serisi de Direct X ile uyumsuzluk gösterdi ve 3dfx'imi gördüğü ve tanıdığı halde bu oyunu 3dfx üzerinde çalıştıramadım. Sizce sorun neden kaynaklanıyor? Nasıl çözebilirim?
Özellikle ikinci soruma bir çözüm bulabilirseniz çok sevinirim. Sorularımı yayınlamasanız bile cevaplıyabilirseniz çok yardımcı olursunuz. Yayın hayatınızda başarılar dilerim. Saygılarımla
— KEREM TAŞER, İSTANBUL

Selam Kerem,
PC Gamer hakkında böyle düşünmen bizi gururlandırdı. Eğer sizler olmasaydınız biz de olmazdık. Bizim var oluş nedenimiz sizlersiniz. Bu duygu dolu diyaloğu sürdürüp ağlamaya başlamadan önce cevaplarına geçelim istersen;
1- İlk söylemek istediğimiz şey, bu modelden önce Celeron 300 A şeklinde geçiyordu. Celeronlar 333'de A ibaresi bulunmuyor. Burada sana önerebileceğimiz ilk upgrade PII 450 işlemciye terfi etmen ve ekran kartını değiştirmen yönünde olacak. Eğer oyunlara düşkün biriysen (ki öyle gözüküyor) daha büyük bir monitör şart.
2- OpenGLAPI'si kullanan oyunlar için 3dfx'in geliştirdiği minigl sürücüleri var. Bu sürücüler her oyun için aynı ve her oyun içinde yok; ancak Quake2 ve HalfLife gibi en popüler oyunların minigl sürücüleri bulunuyor. Bu sürücüleri

YARDIM MI GEREKLİ?

Bir donanım sorununuz ya da yorumunuz varsa bize yazın:
Donanım, PC GAMER-TÜRKİYE, Büyükdere Caddesi Hür Han 15/A Kat 4 80260 Şişli/İstanbul

ya da e-mail atın:
donanim@pcgamer.com.tr

www.3dfx.com adresinde bulabilirsin. Bunu indirip yüklediğin zaman bu oyunlarda sorununu çözmüş olacaksın; ayrıca *Quake3 Test* içinde "Quake III Compatible" bölümünden gerekli sürücüleri indirebilirsin. Kartı gördüğüne göre mutlaka sürücülerde bir hata olmalı. Sürücü güncelleştirmesini bir dene.

Bu ilk mektubuna elimizden geldiği kadar yardımcı olmaya çalıştık. Bize yazmaya devam et. Sevgiler...

S **Selamlar değerli *PC Gamer* çalışanları, Sanırım bu size üçüncü mail'im. Yeğenim bir 3dfx kartı almayı kafasına koymuş; ama yeterli parası olmadığı için iki arada bir derede kalmış. Bir yerde 30 milyona "Flagpoint" markalı bir Voodoo2 görmüş. Acaba bunu gidip alalım mı? Fiyatının ucuz olması adi olduğu anlamına mı geliyor? Sizin bu kart hakkında bilgiye sahip olduğunuza inanarak en kısa sürede cevabınızı bekliyoruz. *PC Gamer*'a şimdiden teşekkürler...**

— SERKAN YAPICI/SAMSUN, E-MAIL YOLU İLE

C Sevgili Serkan,
Bahsettiğin kart Voodoo2 çip seti kullanan Flagpoint Ultimate2 kartı. Bu bir add-on kart, yani 2D ekran kartı üzerine takılan bir 3D hızlandırıcı. Söylediğine göre yaklaşık olarak 65$'a gelen bir kart. Bütçenizin kısıtlı olması bu yönde bir karar almanızı gerektirebilir; fakat bize sorarsan tavsiyemiz biraz daha para biriktirip yine biraz eskimiş olsa da daha hızlı ve daha yeni teknolojiye sahip olan TNT veya zaten piyasaya oldukça ucuza giren TNT2 M64 veya Savage4 GT gibi kartları alman. Eğer yeterince araştırma yaparsan bu bahsettiğimiz kartlardan birini hemen hemen aynı fiyata bulabilirsin. Fiyatları çeşitli yerlere göre değişmekle birlikte gittikçe ucuzlamakta. Geleceğe yönelik bir kart istiyorsan bu tavsiyemizi göz ardı etmemelisin.

S **Merhaba arkadaşlar, Derginizi çıktığı günden beri takip ediyorum ve tebrik ediyorum. Bana çok önemli bir konuda yardımcı olursanız çok sevineceğim. Şimdiden teşekkürler. Bilgisayarım hakkında biraz bilgi vermek istiyorum; Pentium II 350 Hz, 64 MB RAM, Sony 17" ekran, Creative 5X PC-DVD DXR2 CD ROM, Sound Blaster Live! Value ses kartı, Riva TNT ekran kartı. Benim problemim bu sisteme rağmen *Need For Speed 4* ve *Fifa 99* oyunlarının çalışmamasıyla ilgili. Bu oyunların eski versiyonları (*NFS 3* ve *Fifa 98*) çalışmalarına rağmen yeni versiyonları oyunlar başlar başlamaz ekran donuyor, hiçbir şey hareket etmiyor. Her şeyi denememe rağmen bu konuda bana bugüne kadar hiç kimse yardımcı olamadı. Lütfen sizden yardım bekliyorum. Saygılarımla...**

— YURDAKUL BİRGEN E-MAIL YOLU İLE

C Merhaba Yurdakul,
Bizi ilk çıktığımız günden beri yalnız bırakmadığın için sana teşekkür ediyoruz. Yaşadığın problemler tamamiyle ekran kartının sürücülerinden kaynaklanıyor. Kart üreticini tespit ettikten sonra WEB sitesini ziyaret ederek burada kartınla ilişkili olan en son sürücüleri indirmelisin. Tabii ikinci bir ihtimal var ki dilimiz söylemeye varmıyor... Sisteminde CIH virüsü de olabilir. CIH'in ilk belirtilerinden biri ElectronicArts oyunlarının çalışmaması, donması veya mavi ekrana geçmesi. Öncelikle sistemine bir virüs tarayıcı yüklemende yarar var. Bunun dışında nVidia işlemcileri ile ElectronicArts oyunlarının arasında uyuşmazlık olduğu da bir gerçek. nVidia mı çip üretimini beceremiyor yoksa ElectronicArts mı 3D oyun yapmayı bilmiyor? Bu aylardır ofisimizde süren ama bir türlü çözümlenemeyen bir tartışma.

S **Merhaba sevgili *PC Gamer* ve çalışanları, Bu size ilk e-mail'im umarım yayınlanır. Derginizi ilk gördüğümde üzerine balıklama atladığım o günden beri hiç sektirmeden takip ediyorum ve etmeye devam edeceğim. Sizleri, böylesine kaliteli bir dergiyi biz Türk okurlarıyla tanıştırdığınız için kutlar, başarılarınızın devamını dilerim.**

Benim sistemim; Abit BX 6 anakart, PIII 450 işlemci, 128 MB RAM, Voodoo3 3000, 4.3 GB Western Digital HDD, 15" Hyundai 5870, US Robotics Ext. 56K modem, Microsoft Sidewinder Force Feedback Joystick, Creative SB 16 ve diğer bilinen bileşenler.

1- Bu sistemin ömrü ne? Önereceğiniz ekstralar var mı?

2- Internet'ten oyun oynamaya bayılıyorum; ama çoğu oyunda ping sorunum var. Telefon hattımda dijital. Acaba işlemci, RAM gibi bileşenler Internet hızını etkiler mi (ISS'yi ayrı tutuyorum)?

3- Buradan ekran kartı alma konusunda kararsız kalan arkadaşlara Voodoo3 3000'i gönül rahatlığı ile almalarını öneriyorum. Hem sürat, hem çözünürlük, hem de görüntü kalitesi resmen süper, harika ötesi diyebilirim. Üstelik sorunsuz ve kurulumu çok kolay. Sürücüleri de devamlı güncelleniyor (arkadaşımın TNT2 Ultra'sını da gördüm, test ettim. İnsan gözüyle ayırt edilebilecek bir farkı varsa anlayan beri gelsin).

4- Anakartımın BIOS'unda RAM'lerin 66/100 ayar opsiyonu yok. Acaba şu anda hangi hızda çalışıyorlardır? Ayrıca BIOS'ta AGP slotunun x1,x2 ayarının yapıldığı yeri de bulamadım; ama bir yerde AGP portunun bit ayarı var. Default ayarı 64 bit idi ben onu 128 yaptım. Bir de 256 var. Hangisini kullanmam gerek?

5- Tuğbek "*Braveheart*" filmini seyretsin kampanyası başlatmayı düşünüyorum. Ne dersiniz? Çalışmalarınızda ve yayın hayatınızda başarılar diler, saygılarımı sunarım.

— İLKER HOLAT/BALIKESİR, E-MAIL YOLU İLE

C Sevgili İlker,
Açıkçası bizi şımartıyorsun; ama hiç mahsuru yok. Yoksa bu yoğun tempoda hiç

Riva TNT'den bu yana ekran kartlarının PCI versiyonu pek çıkmaz oldu. PCI versiyonu tutulan az sayıdaki kartlardan biri STB Velocity 4400, STB'nin tarihe karışmasıyla zor bulunur oldu. kartı bulmak zor.

Miniport Setup

The following games were found on your computer. You can uncheck any games you don't want to update and hit OK when you're finished.

☑ Half Life
☑ Quake 2

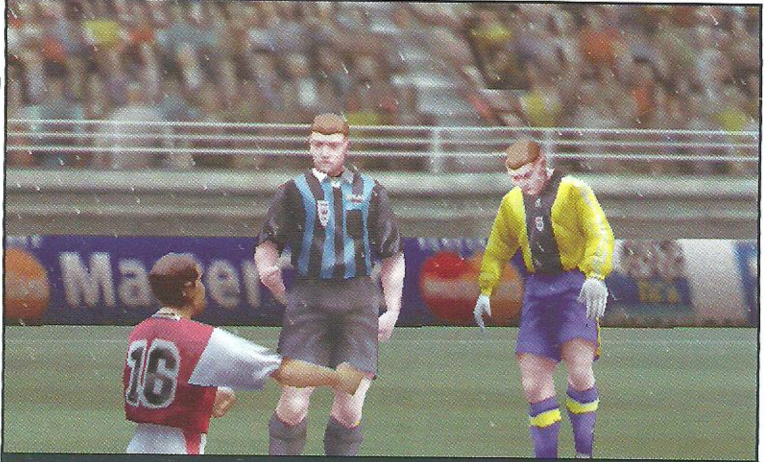
☐ Show me where the games are installed
☑ Create backups of files I overwrite

OK Cancel

MiniGL sürücüleri yüklü olanoyunları bulup gerekli dosyaları otomatik olarak yüklüyor.

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

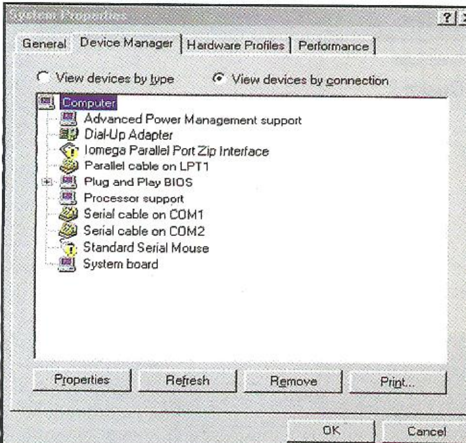
duraksamadan bütün bir yıl boyunca çalışmak imkansız olurdu. Neyse güzel sözlerinden aldığımız gazla hemen cevaplara geçelim:
1- Sistemin enfes bir parça. Bu sistem seni 1-1,5 sene idare. Bir şey dışında her şey güzel. Bu sistemin içerisinde bizce bir "SBLive!" bulunmalıydı. Sana bir tek bunu önerebiliyoruz.
2- İşlemci ve RAM Internet hızını etkilediği gibi bu etki o kadar da fazla değil. Önemli olan sistemin sağlıklı çalışması ve mütevazı sistemler bile bunun için yeterli olabiliyor. Kaldı ki senin siteminde böyle bir aksaklık olması ihtimali çok küçük. Bildiğin gibi memleketimizin gerçeklerinden biri de hızlı Internet erişimine olanak vermeyen telefon hatlarıdır. Asıl sorunun buradan kaynaklanmakta. En hızlı bağlantı sağlanabilen saatlerde bile bir dosyayı "download" etmek istediğinde erişebileceğin hız ortalama olarak 6-7 k/sn.'yi geçmez. Bugünlerde ülkemizde yeni bir Internet servis sağlayıcı hizmet vermeye hazırlanıyor. Uydu üzerinden servis sağlayacak olan bu sistemle birlikte hız çok büyük oranlarda artıyor (tabii parayı bastırana). Kıssadan hisse; önümüzdeki iki yıl içerisinde internet üzerinde oyun oynamayı unut.
3- Bu konuda pek de haklı sayılmazsın. AGP4X sunan anakartlarla, 32 bit renk derinliği kullanan oyunlar piyasaya çıkmaya başladı ve pek çoğunda daha kaliteli dokular için seçenekler var. Bunların dışında Bumpmapping ve hardware anti-aliasing gibi pek çok fark var. Bu iş sadece 32bit olayı değil.
4- %200 ihtimalle 100 Hz hızında çalışıyorlar. Default ayarı yerinde bırakmanı tavsiye ediyoruz.
5- Aslında Tuğbek'de Braveheart'ı izleme vaktinin geldiğinin farkında; ama bir kere söz ağzından çıktığı için pek yanaşmıyor. En son ikna çalışmalarımızda "İlker bana DVD olarak yollarsa belki" dedi. Bizim elimizden gelen bu kadar artık her şey senin elinde. Yanlız unutma eğer filmi beğenmezse muhtemelen DVD'yi kırar ve senin de geri alma şansın olmaz.



Dergimizdeki kimi editörler nVidia'nın işlemcilerini *Fifa99*'a uygun olmamakla suçluyor, bazılarımızsa ElectronicArts'ın 3D oyun konusunda başarısız olduğu görüşünde. Karar sizin.

S

Merhaba *PC Gamer* çalışanları,
Sizlere öncelikle kolay gelsin der ve yayın hayatınızda başarılar dilerim. Sorunum şu; benim "Sound Blaster PCI64" ses kartım var. Bu kartı Windows ortamında kullanmaktan çok memnunum; fakat MS-DOS ortamında tanıtamadığım için bir türlü bu ortamda kullanamıyorum. Bilgisayarım MS DOS ortamında açılırken komutları okuyor; ama DOS ortamında ses kartım çalışmıyor. Açılışta yüklenen komutlar şunlar:
Autoexec.bat:
SET BLASTER=A220 I7 D1 T2
SET SNDSCAPE=C:\WINDOWS
Config.sys:
Herhangi bir dosya yok.
Ancak bundan önce kullandığım Creative Sound Blaster 16 kartımda hiç böyle bir sorun yaşamamıştım. Her türlü komutlar gerekli sistem dosyalarında vardı ve kartım DOS ortamında çalışıyordu. Ne yapabilirim? Bana yardımcı olursanız sevinirim. Sizlere yayın hayatınızda sonsuz başarılar diliyorum.
— ERAY GEZEN, E-MAIL YOLUYLA



Eğer sisteminizde ki kimi cihazlar düzgün çalışmıyorsa Denetim Masası/Sistem/Aygıt Yöneticisinden kontrol edebilirsiniz. Sarı ünlemler bu cihazlarda sorun olduğu anlamına geliyor.

C

Sevgili Eray,
Her şeyden önce ses kartının programını "uninstall" et ve ses kartını en baştan kur. Eğer bu çözüm getirmezse *www.creative.com* adresindeki "Products\FAQ" bölümünde kartının DOS ortamında nasıl tanıtılacağını açıklayan ve sistem dosyalarında olması gerekli satırları içeren bir yardım bölümü var. Yerimiz dar olduğundan buraya alamadık. Sanırız sorununa çözüm olacaktır.

S

Merhaba,
Benim aklımı karıştıran bir sorun var. Ben USRobotics 56K V.90 Fax/Modem aldım ve alırken de "download" hızımın artacağını düşünüyordum. Dün akşam SuperOnline üyeliğim bitti ve ben ISS'mi değiştirmeye karar verip henüz yeni olan TruNet'te karar kıldım ve üye oldum. Şu an "download" hızım 1.2 k/sn ve bu beni çıldırtıyor!!! SuperOnline'da bağlantı hızım 44000 bps idi ve bu hızda ortalama 4 k/sn ile "download" edebilirken burada 45300 bps ile bağlantı sağlanmasına rağmen hızım çok daha düşük. Acaba sorun hatlardan mı kaynaklanıyor yoksa yeni ISS'imden mi? Sonuçta 44000 bps ile bağlanmam da garip ben en az 53000 falan beklerdim. Yardımcı olabilirseniz sevinirim.
— CEM ALPAY, E-MAIL YOLU İLE

C

Merhaba Cem,
Öncelikle 44000 ve 45300 olarak ifade ettiğin rakamlar gerçekte karşı bilgisayarlarla ilk bağlantı kurduğun andaki hızdır ve sen Internet'te olduğun sürece sabit kalıyormuş gibi görünse de telefon hatlarımızın azizliğinden dolayı sürekli olarak değişir. 56K modeminden 53000 bps'lik bir hız beklemen gayet doğal. Tabii bu ISS'ine ve telefon hattının dijital mi yoksa analog mu olduğuna da bağlı; ancak hemen hemen aynı hızlarda bağlantı kurmana rağmen iki ISS arasındaki download hızlarında fark olması, bu ISS'lerin yurtdışı çıkışlarının performansını gösterir. Başka bir deyişle sen onlarla iyi bir bağlantı kurabilmişsin; ancak onlar, uluslararası omurgaya yavaş bağlanıyor.

S

Internet'teyken CD ROM'um açılıp kapanmaya başladı. Bir bilene sordum benim bilgisayara "trojan" yolladıklarını söylediler. 4-5 virüs programlarıyla virüs taraması yaptım; ama bir şey bulamadım (en ünlü virüs programlarıyla tabii ki). Ha bu arada selam nasılsınız falan filan... Ne yapabilirim? Çok korktum? Acaba pc'm bozulur mu? Anakartım yanar mı? Daha doğrusu trojan ne demek bilmiyorum. Bana açıklayabilir misiniz acilen?
E-mailinizi hemen bekliyorum. Cevap verebilirseniz çok sevinirim. Hayatta başarılar.
—TOLGA BÜYÜK E-MAIL YOLU İLE

C

Selam Tolga, sorarsan biz iyiyiz. Öncelikle şunu söyleyebilirim ki, anakar-

tın falan yanmaz. En fazla kötü kişiler tarafından sabit diskine falan format atılabilir; o kadar! Internet'teyken birdenbire CD ROM açılıp kapanıyor veya mouse imleci harekete geçiyorsa ya da bazı dosyalar esrarengiz bir şekilde ortadan kayboluyor veya isim değiştiriyorsa ya da ne bileyim ekranda garip mesajlar çıkıyorsa çok büyük ihtimalle bilgisayarına trojan bulaşmıştır.

Peki nedir bu trojan? Truva Atı hikayesini hepimiz duymuşuzdur. İşte trojan da ismini buradan alıyor. Bir trojan'ın bilgisayarınıza bulaşabilmesi için biri tarafından kandırılmış olmanız gerekiyor. Bu nasıl olur? Şakacı bir arkadaşınız ya da henüz iyi tanımadığınız kötü niyetli bir kişi "Abi, acayip bir program buldum...Üff çok güzel yaa... Abi yollayım da bir dene" gibi laflarla sizi kandırıp bahsettikleri programı size gönderiyorlar. Siz de o insana güvenmiş olmanın verdiği saflıkla programı çalıştırıp trojanı bir güzel sisteminize bulaştırıyorsunuz.

Aslında trojan pasif bir FTP sunucu gibi çalışıyor. Yani makineniz bir server gibi çalışıp kötü niyetli insanların bilgisayarınıza sızıp kontrolü ele geçirmesini sağlıyor. Trojan bir virüs değildir ve virüs mantığıyla çalışmaz, başka dosyalara bulaşmaz. Şu an için korunmanın en iyi yolu tanımadığınız kişilerden program ya da daha açık bir şekilde söyleyecek olursak exe, com veya ini uzantılı herhangi bir dosyayı kabul etmemeniz olacaktır. Birçok trajanı sisteminizden temizlemeniz, trojan tarayıcılarla oldukça kolay. Böyle bir trojan tarayıcı programını *http://www.cylink.com.cy/users/yyiangou/cleaner19d.zip* adresinden indirebilirsin.

Bu programı indirip bilgisayarını temizledikten sonra eğer hala için rahat etmediyse, NukeNabber isimli ücretsiz firewall'u kullanabilirsin. Bu program sayesinde 50 adet portunu kontrol edebiliyorsun. Trojan ataklarına karşı 1080 tcp, 5000 tcp, 12345 tcp, 20034 tcp, 50505 tcp, 31337 udp portlarını, NukeNabber'a eklemen yeterli olacaktır.

Umarız bu bilgiler senin için yeterli ve yardımcı olur.

S **Selamlar *PC GAMER*, Derginizi ilk sayınızdan beri takip ediyorum ve donanım bölümünde her ay yer alan yeni donanımlar (ekran kartı, modem, ses kartı vb) deyim yerindeyse ağzımı açık bırakıyor. Daha bilgisayarımı alalı bir-birbuçuk yıl olmasına rağmen yavaş yavaş teknolojinin gerisinde kalmaya başladı. Büyük bir sevinçle aldığım ve o sıralar çok memnun kaldığım 4MB'lık Diamond Monster 3Dfx kartım, şu sıralar bana saç baş yoldurmaya başladı. Bazı oyunlar idare ederken örneğin Kingpin'i oynarken sanki 486'da oynuyormuşum hissine kapılıyorum. Bu arada sistemim:**

Intel P-II 266 Mhz, 16MB RAM, 4MB Monster 3Dfx ekran kartı vb bulunan bir COMPAQ. Diğer donanımları gereksiz olduğu için yazmadım. Sorum ekran kartı hakkında olacak:

Yakında Monster 3Dfx'i Viper V770 TNT2 ile değiştirmeyi planlıyorum. Bilgisayarın performansı ne ölçüde artar? İşlemciyi veya RAM'i upgrade etmeye gerek var mı? Yoksa V770'in yaratacağı performans yeterli olur mu? Yardımcı olursanız çok sevinirim, sevgilerle.

ONUR ARSLAN, İSTANBUL



Diamond'ın iki klasiği SpeedStar ve Monster II. Birlikte çalışmıyorlar mı? Aygıt yöneticisinden kontrol etmekde fayda var.



Voodoo3 3500'de sıkı bir 3D işlemci ile TV Tuner ilk defa bu kadar yakınlaşıyor.

C Sevgili Onur, dergimize gösterdiğin ilgiden ötürü teşekkür ederiz. Bilgisayarın yavaş yavaş teknolojinin gerisinde kalmıyor, zaten bir miktar kalmış durumda. Özellikle RAM'in çok düşük. Böyle bir sistemle Kingpin'i oynayabiliyor olman bile bir şey. En kısa süre içinde kapsamlı bir upgrade'i düşünmen iyi olacaktır. İşlemcini değiştirip RAM'ini en az 64MB'a çıkarıp bunların üstüne Viper V770 TNT2 koyabilirsen eğer, söylemeye gerek var mı bilmiyorum ama dünyan değişir. Ancak kuru kuruya V770'i alacak olursan pek bir performans artışı göremeyeceğini de belirtelim.

S **Sevgili *PC Gamer*,**
1- Voodoo3 3000 ile Voodoo3 3500 arasında ne fark var, siz olsanız hangi kartı alırdınız? Benim 8 MB Diamond SpeedStar A50 ile Monster II var ve bunlar her zaman sorun çıkarıyor. Kuzenim ekran kartı uymuyor diyor. Acaba neden? Ben Voodoo3 3500 almaya karar verdim. Engel var mı?
2- ASUS BX anakart, pentium II 350, Diamond Speed Star A50 ile Monster II (64 MB100), beni nereye kadar götürür? 64 MB sizce yeterli olur mu?
3- CDDA'dan başka müzik CD'sini mp3'e çeviren bir program önerir misiniz?
4- Modem'im Rockwell tabanlı Datron. Değiştirmek istiyorum, bana internal bir modem önerir misiniz? Derginiz çok başarılı. Pahalı diyorlar, bence değerinden ucuz sayılır. Şimdiden çok teşekkür ediyorum.

— MUSTAFA KEMAL DEMİRCAN
E-MAIL YOLU İLE

C Merhaba Mustafa,
Ara sıra senin gibi düşünenlerin çıkması çok iyi. Dergiler de donanımlara benziyor biraz. Aslında her şey böyle değil midir? Kalitenin de bir bedeli va; çünkü kalite daha fazla maliyet, daha fazla emek demek. Neyse, sorularına bakalım...

1- Voodoo3 3000 ile Voodoo3 3500 arasındaki farklar, 3500'ün TV in özelliğinin bulunması ve 3000'e nazaran biraz daha hızlı olması. Ayrıca bu kartın Amerika'da satılanları üzerinde radyo alıcısı da bulunuyor; fakat bizde böyle bir seçenek söz konusu değil maalesef. Diğer problemine gelince, kartların uyuşmaması durumu çok ufak bir ihtimal. Sürücülerini güncellemeyi dene. Bir de Denetim Masası\Sistem\Aygıt Yöneticisi sekmesinden donanım çakışması olup olmadığını bir kontrol et. Eğer bir TV kartına ihtiyacın yoksa Voodoo3 3500 almana gerek yok. Voodoo3 3000 de işini görecektir.

2- Sistemin şu an için fena sayılmaz; ama senin de farkında olduğun gibi ekran kartını değiştirmelisin. Ekran kartını değiştirdikten sonra bu sistem seni en az bir yıl daha idare eder.

3- CDDA oldukça kullanışsız ve yeteneksiz bir program. Sana Audio Catalyst'i önerebiliriz. *www.xingtech.com/mp3/audiocatalyst/* adresinden yükleyebilirsin.

4- Modem konusunda aylardır hep aynı markaları tekrarlayıp duruyoruz; ama bir kez de senin için tekrarlayalım. Kalite benim için önemli diyorsan US Robotics ya da Diamond'ı tercih etmelisin; fakat bunlar biraz pahalı. Daha uygun fiyata bu ürünlere yakın performans veren Apache marka modemleri de değerlendirmelisin. Daha ucuza başka markalar temin etmen mümkün; fakat bu durumun sana daha düşük kalite olarak yansıyacağından emin olabilirsin.

Na'Pali'ye Geri Dönmeyi Gerçekten İstiyor Musunuz?

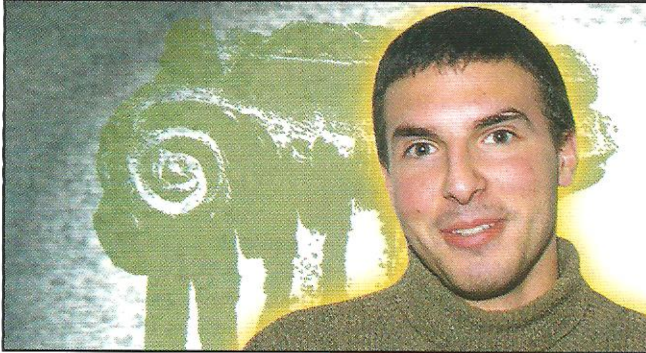
Geçen sene *Unreal* çıktığında pek birşey hissetmemiştim. Nasıl hissedeyim ki? O zamanki bilgisayarım *Unreal*'ın logosunu gösterirken bile yavaşlayacak türden gayet sefil bir makineydi; ama *Unreal* ile gerçek anlamda ilk tanışmam Bilişim 98 fuarında olmuştu ve kelimenin tam anlamıyla ağzım açık kalmıştı. Adamlar gösteri yapacaklar ya, iyice deli gibi bir bilgisayar koymuşlar (o zamanlar Pentium II 300 müydü neydi, ulaşılmaz görünüyordu), surround ses sistemini falan dayamışlar sonra da *Unreal*'ı kurup çalıştırmışlar. Kulunuz da şoka girmiş! Oyunun başlarındaki o şelaleye falan inanamamıştım, bir de dört hoparlörlü ses sistemi kurmuşlardı, sesler arkamdan geliyor falan... Gerçekten iyiydi, tabii o zamana göre. Sonra bilgisayarımı değiştirdim, *Unreal*'ı oynadım bitirdim, ondan daha güzel diyebileceğim bir sürü 3D shooter oynadım vs. Aradan bu kadar zaman geçtikten sonra Legend Entertainment ve GT Interactive kafa kafaya verip "Hadi bakalım, *Return to Na Pali*, sil baştan!" diyorlar ve bizi yeniden *Unreal*'ın (bir sene önce) muhteşem (görünen) dünyasına davet ediyorlar. Hadi bir göz atalım...

Evet, nereden başlasak? En başta, oyun motoruyla iç içe geçmiş olan ve bölümler arasında sürekli olarak gördüğümüz filmler var. Unreal'ın sonunda kahramanımız, tek kişilik gemisiyle şimdi adını hatırlamak için hiç kasamayacağım bir gezegenden kaçıyordu. *Return to Na Pali*'de ise kendinizi yeniden o gezegende buluyorsunuz (bir şeyler ters gitmiş anlaşılan, benzin mi bitti ne?). Bölüm aralarındaki filmler ve konuşmalar sayesinde ilk oyundakinden biraz daha "konulu" bir hikaye olduğunu söyleyebilirim. Şimdilik 6. bölüme gelebildim; çünkü fazla zamanım olmadı oynamak için. Paket toplam 23 bölümden oluşuyor, bölüm tasarımları ise ilk oyundakine çok benziyor (en azından benim oynadığım kadarı). Pek yenilik yok, yine dev gibi açık alanlar var, düşmüş bir uzay gemisi var. Bu sefer yere çakılan (iyi yapamıyorlar bu aletleri, halbuki verseler Japon'a...) aracın ismi *Prometheus* ve *Unreal*'ın ilk bölümündeki uzay gemisinden sanırım daha büyük. Böyle ışıklı ışıklı, gayet hoş bir cihaz. Bir de tabii gemiyi dışarıdan gördüğünüz bölümü gece oynamanız da önemli bir etken; oyunda gece kavramını kullanmaları güzel olmuş, aferin... Her bölümü bitirdiğiniz zaman kısa bir konuşma duyuyorsunuz, adamımızın günlüğünden alınma bunlar. Ayrıca bir de hangi silahla kaç tane düşman öldürdüğünüz gösteriliyor.

Silahlar dedim de, onları da biraz anlatmakta yarar var. Bir kere eski silahlarımızın hepsi duruyor, bunlara ek olarak *Combat Assault Rifle (CAR)*, *Grenade Launcher* ve *Rocket Launcher* (ilk 6 bölümde gördüklerim bunlar, belki dahası da vardır) geliyor. Tabii bunları yerleştirecek yer olmadığı için bazı tuşlara iki tane silah koymuşlar. Örneğin 3 tuşunda normalde Stinger vardır ya, elinizde Stinger varken 3'e bir kez daha basınca bu kez *Combat Assault Rifle* çıkıyor. Bu silahın cephanesi çok fazla (400'e kadar dolabiliyor); ama bir o kadar da çabuk tükeniyor. Etrafta göreceğiniz büyük beyaz kutulardan *CAR* cephanesi toplayabilirsiniz,


Bu şelaleyi bir yerden gözünüz ısırıyor mu? *Combat Assault Rifle*'a dikkaaat!

Cüneyt Halu



Biraz gecikmeyle de olsa *Unreal*'ın görev paketi *Return to Na Pali*'yi oynuyorum. Beğeniyor muyum? Eh işte...


Tanıştırayım, bay örümcek... Zehirlidir haa!

BUG PATCHLERİ*

***Dungeon Keeper 2* Pack #1** (Electronic Arts): Bu ilk güncellemede Olympia adlı yeni bir bölüm bulunuyor. Bunu skirmish veya multiplayer olarak oynayabilirsiniz. *DK2PACK1.ZIP*

***Kingpin* v. 1.1** (Interplay): Dikkat: Bu güncellemeyi yükleyince eskiden kaydettiğiniz oyunlar uyumsuz hale geliyor. Yama şu sorunları hallediyor: Uzun yükleme süreleri. Multiplay'deki kesiklikler ve mouse hataları. Vertex Array desteği optimize edilmiş. Multiplayer oynarken konsolu açabiliyorsunuz. Intro sadece bir kez gösteriliyor. Skorbord optimize edilerek daha çok oyuncu sığdırılıyor. Takım oyunu sırasında adamların görüntülerinin bozulması düzeltilmiş. Tek kişilik oyunda karakterimizin kaybolmasına neden olan hata giderilmiş. Bazı sistemlerin çökmesine yol açan Alt-Tab kombinasyonu tamamen kapatılmış. Sunucular için "maxrate" ayarı eklenmiş. Tek kişilik oyunda adamlarınızın üzerindeki kan lekeleri düzeltilmiş. Oyuncunun ID görüntüsü düzeltiliyor. Oyunda amma hata varmış yaa! Linux sunucularda silahların kaybolması düzeltilmiş. Multiplayer oyunların başında kalabalığı azaltıyor, böylece artık oyuncuların bağlantısı kesilmeyecek. Cephanesi olmayan silahı çıkarma ve silahı elden bırakma sorunları halledilmiş. "dm_realmode" eklenmiş ve yalnızca tabanca, tüfek ve tommygun'ın 4x damage kullanabilmesi sağlanmış. Gangbang menüsünde Begin Game seçinde modemin numara çevirmesi hatası giderilmiş. Birden çok CD sürücü desteği eklenmiş. 64MB sistemlerde ses kalitesi seçeneği kaldırılmış. Tüfekle eğilince otomatik olarak doldurmayacak. Yazmaktan yoruldum! Yeniden canlanınca animasyon düzgün oynatılacak. Oyuncular renklerle belirtiliyor (yeşil dost, kırmızı düşman). Multiplay sırasında sesli konuşma tuşları kullanılabiliyor. cl_maxfps ayarı sistemin kaldırabileceğinden fazla ise otomatik olarak düşürülüyor. Kasaların önüne çıkan engeller kaldırılmış. Bitti! *KPIN1_1.ZIP*



KINGPIN

***Starsiege Tribes* v. 1.6** (Sierra): Bu yama bazı sunucu ve istemci sorunlarına çözüm getiriyor; ayrıca bazı yeni özellikler de ekliyor. 1.0 versiyonundan bu yana yapılan değişikliklerin tam listesi release.txt dosyasında bulunuyor. Bu yama ayrıca bazı 3D kartlarında ortaya çıkan OpenGL sorunlarıyla da ilgileniyor. Uyarı: 3dfx kartları artık OpenGL modunda çalışmayacak, yalnızca Glide modunda çalışacak. *TR10T16.ZIP*

***Total Annihilation Kingdoms* v. 1.1** (Cavedog): Önceden kaydedilmiş bir skirmish yükleyince takım ayarlarını bırakan hata düzeltilmiş. Nakliye birimlerindeki hata giderilmiş. Bazı yeni tuş komutları eklenmiş, mesela MoveFight komutuyla birimler hem hareket edip hem saldırabiliyorlar. SelectUnitsOnScreenAdd (BirimTürü) komutuyla seçili bir gruba aynı türden birimler ekleyebiliyorsunuz. SelectUnitsOnScreen (BirimTürü) komutuyla da mevcut bir gruptaki birimleri seçmeniz mümkün. SelectUnitsOnScreenSelectedType komutu da CTRL-Z komutuna çok benziyor. *TAKV1_1.ZIP*

BU PATCH'LERİN HEPSİNİ CD'DE BULABİLİRSİNİZ. AYRICA ŞİMDİYE KADAR YAYINLANAN PATCH'LER DA *WWW.PCGAMER.COM* ADRESİNDE SİZİ BEKLİYOR!



Kaç tane Skaarj sayabildiniz? (Valla cheat yapmadım, keh keh!)

bazılarının içinden de silahın kendisi çıkıyor; ama tabii çubuk şeklindeki cephane göstergesi bu durumda işe yaramıyor (çünkü sadece tek bir silahınkini gösteriyor), silahı çıkarıp cephanenizi rakam olarak görmeniz lazım. Grenade Launcher çok güzel, verdiği hasar daha da güzel. Bu silah ve malum *Rocket Launcher*, 3D oyunların vazgeçilmez silahları olarak *Unreal* dünyasına da girmişler, hayırlı olsun. Çeşitlilik açısından güzel bir şey tabii...

Oyunda yeni birkaç yaratık da bulunuyor, bunların ilkiyle hemen birinci bölümün sonunda karşılaşıyorsunuz. Sürüler halinde saldıran ve parçanızı bırakmayan tavuk benzeri bu yaratıklar, tek başlarına olduklarında hiçbir tehlike oluşturmuyorlar. Ancak tek başlarına bile olsalar yanınıza sokulmalarına izin vermeyin, uzaktan çabucak öldürün. Sürüyle geldikleri zaman ise pek şansınız yok, sürekli hareket ederseniz belki kurtulabilirsiniz. Unutmadan, bu canavarlar son derece de hızlılar. İkinci yeni yaratığımız (sanırım 3. veya 4. bölümde çıkıyor) ise klasik örümcekler. Yeşil bir zehir topu atan bu yaratıklar size fazla sorun yaratmayacak. Bir de son olarak oldukça irikıyım olan ve elinde roketatarlarla size saldıran Space Marine diye bir yaratık var, bundan da ilk bölümlerde göreceksiniz sanırım (ben roketlileri hep karıştırıyorum, belki gördüm de fark etmedim).

Bir de oyunun kurulumuna değinmek istiyorum, bazılarınız için sorun yaratabilir. Normal *Unreal* kurulum için 400MB yer ister, bugünün hard disklerinde bile oldukça büyük bir miktar bu. *Return to Na Pali* de bir o kadar yer istiyor, yani bu görev paketini oynayabilmek için hard diskinizde en azından 900MB civarı boş yer bulunmalı. Bence bu konuya biraz dikkat etmeleri gerekirdi, herkes 1GB boş yer bulundurmak zorunda değil herhalde...

Bölüm tasarımlarına gelelim. *Unreal*'ın ilk bölümleri oldukça lineerdir (yani fazla dallanıp karmaşık hale gelmez, düz sayılabilecek bir yol vardır); ancak sonradan bazı yerler (özellikle de uzay gemisinin içinde elektriklerin kesildiği bölüm) insanın canını sıkacak derecede labirent gibi bir hal alır. *Return to Na Pali*'de bu karmaşıklık daha 6. bölümden başlamış! Zaten gecenin 11'inde bayıp oynamayı bırakmamın nedeni de öyle manyakça bir bölümle karşılaşmaktı. Bir de oyunda her yeri okumanız lazım; adamların günlükleri önemli değil de bilgisayarlardaki mesajlar falan bilmecelerin çözümü için hayati önem taşıyor. Paket her yönüyle mükemmel olsa karmaşıklığa belki katlanılır; ama monotonluk hakim olduğu için labirentler pek çekilmiyor açıkçası...

Sonuçta *Unreal* bildiğimiz *Unreal*... Belki de biraz fazla alışılmış görüntülerden oluşan bir bölüm paketi; fakat meraklılarını sevindireceğini tahmin ediyorum. Böyle şeylerde en iyi şeyi en sona bırakırlar, daha dün *Drakan: Order of the Flame*'i bitirdim. Mesela ilk bölümler çok etkileyici değil; ama son birkaç bölümde resmen gözlerime inanamadım. *Return to Na Pali*'nin sonları da güzel olabilir, birlikte oynayıp göreceğiz.

Evet, bu ay paso *Unreal*'dan konuştuk; fakat zaten başka pek bir olay olmadı. Yalnız kafayı *Need for Speed: Road Challenge*'a taktım bu aralar, Internet'ten yeni araba indirme işini bir türlü beceremedim, adamlar link koymamışlar. Belki daha hazır değildir. Kendinize çok dikkat edin, fazla bilgisayar oynamayın, haha!

cuneyth@pcgamer.com.tr

PCG

C&C cephesinde yeni bir şey yok

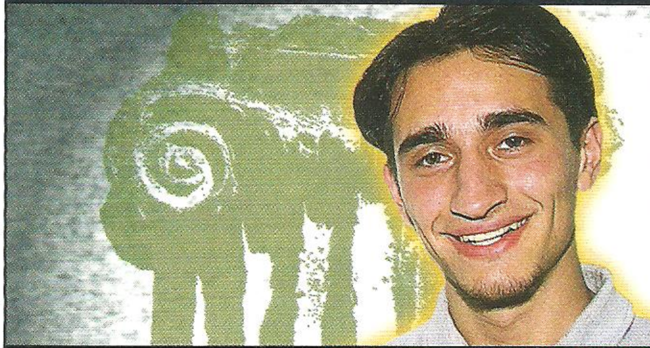
Yurdumuzda garip olaylar dönüyor, bugünlerde her saçı uzun kişi "satanist" üyesi sayılmaya başlandı. Medya görevini layığıyla(!) yerine getiriyor ve aileler uyarılıyor: "Aileler dikkat! Çocuğunuzun saçı uzunsa hele bir de sakal bırakmışsa ve rock, metal dinliyorsa satanist gruplara katılmış olabilir!" Vay başıma gelenler! Bizim 3D shooterci Kaan'ı hatırladınız mı? Suratta meymenet yok bir de sürekli Ramstein mi her ne naneyse, böğürtlek tipleri dinliyor. Adam meğer iblis tohumuymuş da haberimiz yokmuş!

Kalın kafalı medya mensupları ve aileler, neden gençlerimiz bu uç noktalara itildiler diye gerçekten düşünmek yerine 2000 yılında cadı avına çıktılar. 16 yaşlarında genç kızlar intihar ediyor. Niçin? Soran yok! Onun yerine sözde maneviyatçı din bezirganlarının ekmeğine yağ sürecek şeytan, iblis teranelerinin peşine düşülüyor. Ailelerin ve daha da korkuncu ölen gençlerin trajedilerinden ratingler yaratılıyor. Asıl kan emici zombiler kimler acaba? İğrenç tüketim toplumunda yolunu yitirip olmadık zırvalıklara saplananlar mı yoksa paraya tapan leş kargaları mı? Gözlerimizi açık tutmalıyız.

Efendim bu hiddet patlamasından sonra bir doz oyun dünyası hepimize iyi gelir her halde, buyurun girelim.

Herkesin sabırsızlıkla beklediği *Command and Conquer: Tiberian Sun* en sonunda geldi ve *PC Gamer* ofisinde halaylarla karşılandı. Strateji gibi ekstrem kavramlardan anlamayan Cem hariç herkes *C&C*'un başına kuruldu hem de kalkmamacasına (bu ay dergi geç çıktı değil mi?). Bazıları direkt Skirmish modunu açıp oyundaki her esaslı birimi bir defada tatmak istedi, bazıları ise (ben de dahil) "bu tat aceleye gelmez" deyip "iyi" olma güdüsüyle GDI'ı seçip oyunun seyrine bıraktı kendini.

Oyun üzerinde 10 GDI, 10 NOD bölümü ve 4 multiplay deneyimine dayanarak izlenimlerimi açıklamaya çalışayım. İlk olarak oynanış açısından hiçbir köklü değişiklik getirmiyor *Tiberian Sun*. *C&C*'a özgü oynanış ve hatta birimleri ürettiğiniz ve binaları inşa ettiğiniz arayüz bile aynı. Ancak realtime stratejide artık standartlaşmış birkaç özellik eklenmiş. Artık birimlerinizi üretmek için her seferinde bir daha tıklamanız gerekmiyor, bir seferde 5 adet birim üretme emri verebiliyorsunuz. Ek olarak gayet kullanışlı (ama ne kadar işe yaradığı şüpheli) bir waypoint sistemi eklenmiş. Bu sayede birimlerinize devriye görevi yaptırabiliyorsunuz. En yaralı ek ise dilediğiniz yapıyı *offline yapabilmeniz* bu sayede bu yapı tamamen devre dışı kalıyor ve enerji tüketmiyor. *Red Alert*'de en güçlü üslerin bile bir anlık gaflet sonucu çok hasar gördüğünü hatırlarsak bu özelliğin yararını daha iyi kavrarız.


Mustafa Balkaya

Elbette birimlerin tümü yeni; ancak binaların aynı kaldığını söylemek mümkün. Tek fark kimi binalara upgrade eklerinin takılması. Tüm bunlardan muhtemelen masaüstü generalimiz bahsedeceğinden kısa geçip multiplayer oynanışındaki farklardan bahsedeyim. Ne mutlu ki *Red Alert*'in multiplay modunun tüm stratejik derinliğini yok ederek katleden Tank Rush, artık etkisini kaybetti. Tankrush'ın ne olduğunu bilmeyen varsa onunla ilk tanışmamı aktararak anlatayım. Vakti zamanında westwood online'da 26 yaşında Alman bir bayanla karşılıklı oynuyorduk. Ben her zamanki ciddiyetimle Tesla'ları kurmaya çalışırken zampara arkadaşım bayanı lafa tutuyor böylece aklımızca bir taşla iki kuş vuruyorduk. Tam nükleer bombam hazır olmuştu ki karşımda takriben 50 tanklık bir ordu buldum. "Bu nasıl olur?", "hile var bu işte!" hezeyanlarımız yerini suskunluğa bırakınca bayandan bu işin sırrını öğrendik. Oyun başlar başlamaz olabildiğince hızlı Warfactory yapılıyor, herhangi bir savunma birimi inşa edilmeden sürekli tank üretiliyor, bu üretimi daha da hızlandırmak amacıyla ikinci bir Warfactory yapılırken bunları beslemek için birkaç Ore refinery kuruluyor. Haliyle oluşan grubun önünde de durulmuyor.

Bizde şöyle bir laf vardır: "GDI'dan adam çıkmaz."

Bu işten hiç de hoşnut olmayan Westwood, bu taktiği yok etmek için birkaç düzeltme yapmış. Birincisi haritaların çok büyük olması böylece rakibi bulmak ve ulaşmak daha uzun sürüyor böylece savunmanın kuvvetlendirilebilmesi için zaman kazanılıyor. Daha da etkili olan ikinci düzeltme, tank ve benzeri saldırı birimlerinin fiyatlarının çok yüksek olmasına karşın savunma binalarının ucuz olması. Tüm bunlarla da yetinilmemiş ve birden fazla Warfactory inşa etmenin hız artırıcı etkisi kaldırılmış. Böylece oyun daha yeni yeni gelişirken 50 tank yapmak bir hayal oluyor.

Ancak oynadığım oyunlarda gördüğüm kadarıyla NOD'lar çok daha avantajlı. Özellikle yer altından giden araçlar çok tehlikeli. Üssünüze bunlardan birinin yaklaştığını fark etseniz bile onun hedefine ulaşmasını izlemekten başka yapacak bir şeyiniz yok. Eğer üssünüzün içini de yeterince savunma silahıyla donatmazsanız (hatta bazen donatsanız bile) düşman yer altından giden taşıyıcısına soktuğu Engineer'larıyla bir anda Construction yard'ının yanında bitiyor ve ele geçiriyor. Bu da sizin işinizin bitmesi demek. Diğer bir felaket ise GDI'ın savunma silahlarının NOD'ların uzun menzilli toplarınca vurulmalarına rağmen NOD'ların büyük lazerinin uzaktan (yani onun size ateş edemediği bir menzilden) vurulamaması. Büyük lazerlerin yanına yerleştirilecek iki üç top'un oluşturduğu savunma hattına yaklaşma için GDI'ın ciddi hasarları göze alması gerekirken NOD'lar, GDI'ın savunma sistemlerini uzaktan bombalayabiliyor. Bir dakika sayfa bitti....

mustafa@pcgamer.com.tr

PCG

Fas'a Fiso

Sevgili okuyucu sen bu satırları okurken ben çok uzaklara gitmiş ve dönmüş olacağım. Bilenler bilir ben, hiç yerinde duramayan mizacım gereği sürekli seyahat etme ihtiyacındayımdır. Artık "rüyanda mı gördün be mübarek adam" mı dersiniz, "onca güzel yer dururken Arab'ın yalellisine mi gidilir be hey enayi" mi dersiniz bilmem; ama Eylül ayında Fas'a doğru yola çıktığımı söyleyeyim. Trenle İspanya oradan da Fas'a... Sırtta koca bir bavul, etrafında Akdeniz'in bronz tenli kızları, haftalardır yıkanmamış vücudunda ekşi bir koku, bir yandan da acaba cüzdanı çarptırır mıyız ikircikleri; işte buna eğlence denir! Eh hep sanal alemde maceralar yaşayacak değiliz ya, biraz da gerçek hayatta yaşayalım.

Bu yazıyı yola çıkmadan önce yazdım; ama bayatlamıştır diye korkmayın ilk günkü tazeliğini korusun diye içine en güncel haberleri eklemeyi de ihmal etmedim. Bu "Fas"a fisolardan sıkıldıysanız artık oyunlarımıza geçelim.

Son zamanlarda ben de herkes gibi *Outcast* oynuyorum. Artık oyunun ne kadar iyi olduğunu size anlatmaya hiç gerek yok; ama ne yalan söyleyeyim *Outcast*'i ilk elime aldığımda ciddi önyargılarım vardı ve iyi bir oyun olacağını sanmıyordum. Sebebi ise oyunun artık klişeleşmeye yüz tutmuş hikayesiydi. Hikayeyi biliyorsunuz; bilim adamları birtakım deneyler yapmaktadır bu deneyler sonucunda paralel bir evrene kapı açılır, buraya bir Prob gönderilir ve boyut gözlenmeye başlanır, derken bir yaratık Prob'u yok eder. Bu sırada iki boyut arasındaki kapı kapatılamaz ve dünyadan diğer boyuta madde akışı başlar. Çabuk olunmazsa dünya yok olacaktır! Eh bizim sıkı Amerikalı "Katır" Slade bu pisliği temizlemek için çağrılır vs. Bu konu sizi cezbetti mi bilmem; ama bu diğer boyut fikrinin artık Adventure'lar da bile fazlasıyla kullanıldığını düşündüğümden ilk tepkim "gene mi diğer boyut!" demek olmuştu; fakat oyunun başlamasıyla birlikte bu fikrim değişti. Oyunun demosu gayet iyi işlenmiş ve beni hikayenin içine çekmişti. Neydi bu işin sırrı? Sanırım film tekniklerinin taklit edilerek demonun kotarılması beni etkiledi. Filmlere özgü bakış açısı özellikle oyunun ana demosunun bitip oyunun motorunun kullanılmaya başlandığı ve "kameranın" yükselerek çevreyi yukardan gösterdiği başlangıç sahnesinde doruğa ulaşıyor. Arka planında da muhteşem bir müzik olunca, artık senaryosu "dünyayı kurtaran adam"ın ki bile olsa yine de oynanır bu oyun.


Adventure sevenlerin açlığını bir nebze de olsa gidermeye çalışan *Outcast*, bunu başarmış gibi görünüyor.

Güven Çatak



Outcast, tüm önyargılarıma rağmen son zamanların en iyisi olduğunu bana kanıtladı.

Diğer bir endişem ise oyunun aksiyon/adventure oluşu ve third-person perspektifi kullanmasıydı. Kısacası ben az buçuk bulmaca çözmeli bir *Tomb Raider* bekliyordumki bu iğrenç bir şey olurdu. Ancak *Outcast*, bu konuda da beni yanılttı ve vurdu kırdıya pirim tanımayan bunun yerine hareketli motorunu etkileyici mekanlar yaratmakta kullanan bir oyun çıktı. Eh sonuçta bize de saatlerce oynamak düştü tabii.

Taze haberlerimize gelince: *Gabriel Knight 3*'ün yakında (her ne kadar bu yakındanın ne kadar yakın olduğu belli değilse de) çıkacağının sinyalleri görülüyor. Nedir bu sinyaller? Tabii ki beta sürümünün boy göstermesi. Söylenenlere göre Gabriel'deki ilk göze çarpan değişiklik, artık 3D'ye geçmiş olması. Eski full-motion animasyonların yerini 3D'ye bırakmış olmasını, sevenleri nasıl karşılar bilemeyiz; ama bunun daha güçlü konfigürasyonlar isteyeceği açık. Her şeye karşın *Outcast* örneğine baktığımızda (*Kings Quest: The Mask of Eternity*' yi saymazsak) 3D'nin adventure'larda iyi işlerin yapılmasına engel olmadığı, tersine değişik tatlar yarattığını söyleyebiliriz. Haberlere göre grafikler gerçekten muhteşem; ancak bir adventure'ı başarılı yapacak şeylerin arasında grafik sonlarda bir yerlerde. Oyunun oynanışının *Mask of Eternity*'i andırdığı söylenmekte. Şahsen Gabriel'in dönüşünü dört gözle bekliyorum; ama bu oyunun fırtınalar yaratacağını ve adventure türüne taze bir soluk katacağını sanmıyorum.

Yoldaki bir diğer adventure ise *Clock Tower 2: The Struggle Within*. Aslen bir Playstation oyunu olan *Clock tower*'ı oynayabilmek için "Bleem!" programına ihtiyacınız olacak; ama eski moda korku adventure oyununa hasret çekiyorsanız bu kadarcık zahmete değer.

Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay sizlere Fas'ta ki oyun sektörünün aldığı muazzam mesafe konusunda yerinde yaptığım incelemeleri aktaracağım.

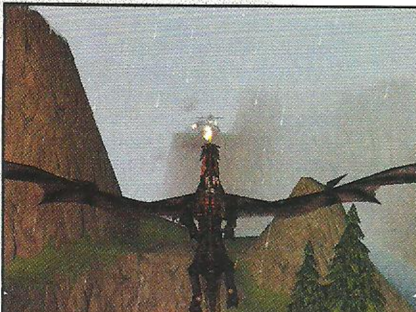
guven@pcgamer.com.tr

PCG

Kayıp Yol

Bir süredir yerimden kıpırdayamadığım, bir otobüsün camına kafamı yaslayıp ve rahatsız koltuğuma mümkün olduğunca gömülüp ışıkları sayamadığım için mi bilmem, "yol" üzerine kurulu her şeyi çok sever oldum. Tabii bu ilgi yeni bir şey değil benim için. Gitmek fikrini oldum olası sevmişimdir, nereye olduğu çok da fark etmez; ama daha önce oynadığım oyunlarda yolculuğu bu kadar önemsediğimi hatırlamıyorum.

Last Express'i bilirsiniz. Çok etkileyici bir adventure'dı, üzerinden oldukça uzun bir zaman geçmesine rağmen özellikle de bugünlerde o oyunu sık sık hatırlatacak bir şeylerle karşılaşıyorum. Tabii hiçbir zaman Orient Express seferiyle Paris'ten İstanbul'a uzanan bir tren yolculuğu yapmadım ya da bir cinayete tanıklık etmedim, ölen arkadaşımı trenin penceresinden fırlatmadım; ama ortada bir yol macerası varsa, hele de gezginci ruhumun harekete geçtiği bugünlerde bu oyundan sahneleri bir şekilde gündelik hayatıma iliştirmek kaçınılmaz oluyor.



Yolculuğun havada geçen bölümü hiç de uçak yolculukları gibi sıkıcı değil. Ayrıca rötar yaptığınız zaman bunun gerçekten iyi bir nedeni oluyor, üzerinize alev kusan bir grup düşman gibi.

İşte ben kendimi bir tren yolculuğunda hayal ederken karşıma başka bir şey çıktı. Daha önce hiç ejderha sırtında yolculuk yaptınız mı? Ya da siz o ejderha olup genç ve umutsuz bir kıza, kardeşine giden yolda eşlik ettiniz mi? Karşıma çıkan şey *Drakan*'dı. Bence konusu bakımından kusursuz bir oyun. Zaten bu köşeyi sürekli takip ediyorsanız burada bir oyunun öncelikle ya da belki tamamen, konusu üzerinden yorumlandığını bilirsiniz. İşte *Drakan: Order of the Flame* benim gibiler için biçilmiş kaftan. Dünya insanı ister bakkala gitsin ister uzaya, tüm yolculukları için akla yatkın bir sebep bulmak zorundadır. Ancak bazen yolda öyle

Serpil Ulutürk



şeyler olur ki başta belirlediği sebebi unutabilir ya da erteler. İyi oyun *Drakan*'da da durum bu. Fantastik çağlarda, büyük bir kötülüğün tüm canlıları tehdit ettiği bir zamanda kaçırılan küçük kardeşini her ne pahasına olursa olsun bulmaya kararlı olan genç bayan Rynn, dünyadaki son iyi yürekli ejderhanın sırtına atlıyor ve uzun, duygusal, heyecanlı bir yolculuk başlıyor. Daha önce de ekip halinde oynanan oyunlar gördük; ama açıkçası hepsinde de aynı şey vardı: Herkes kendinden sorumlu. Bu oyunlarda ekip ruhundan çok iş ortaklığı söz konusuydu. Adamlarınızdan biri öldüğünde rahatça gidip onu soyabilirdiniz; para, silah, iksir... Artık ne çıkarsa. Hatta ben *Fallout*'ta cephanem bittiği için veya sırf silahlarını alıp daha sonra satmak için birlikte konvoy koruduğum adamları gözümü kırpmadan vurduğumu hatırlıyorum; ama *Drakan*'da böyle bir şey söz konusu bile olamaz. Her şeyden önce oyunun kendisi izin vermiyor buna. Konu öyle kurulmuş ki Rynn ya da Arokh'tan (bilge ejderhamızın adı bu) biri öldüğünde diğeri için de her şey bitiyor. Oyuna, "o"na ihtiyacınız olduğunu bilerek başlıyorsunuz ve bu bir süre sonra "birimiz hepimiz, hepimiz birimiz için" noktasına geliyor. Zaten bazen Arokh'ı bazen de Rynn'i oynamanız bu vurguyu güçlendiriyor. Birinin sizin için bir şeyler yaptığını görmek insanda kaçınılmaz bir minnet duygusu uyandırır ve eğer çok aksi bir insan değilseniz genellikle bu "biri"ne karşı olumlu bir duygusal bağ geliştirirsiniz. Sanırım *Drakan*'da beni vuran şeylerden biri de buydu. Tıpkı *Fallout*'ta peşime takılan köpek gibi (gerçi orada durum biraz farklıydı, genellikle benim onu korumam gerekmişti) *Drakan*'da da Arokh'ı "tek dost" olarak görmeye başladım (bu noktada kendimi neden Arokh'la değil de Rynn'le özdeşleştirdiğimi anlatmaya gerek duymuyorum. Ufacık bir tahminle doğru cevabı bulacağınıza eminim); çünkü diğer oyunlardakinin aksine Arokh, sizi sırtından indiğiniz anda kaderinize terk etmiyor. Bir tehlikeyle karşılaştığınızda bunu görüyor ve yapabileceği her şeyi yapıyor. Siz bir mağarada içeriyi temizlerken o da dışarıda mücadele ediyor. Ve en güzeli ne zaman "Arokh, I need you!" diye seslenseniz yanınızda beliriveriyor. Tabii her anlamlı dostlukta olduğu gibi burada da ilişkinizin gücünü sınayan sınavlarla karşılaşıyorsunuz. Oyunun büyük bir bölümünü, tutsak edilen Arokh'ı kurtarmak için girdiğiniz ölümüne savaşlarla geçireceksiniz. Ancak bütün bu korkutucu macera boyunca "değer mi, bir ejderha için yani?" diyorsanız bu sizin akıllı olduğunuzu değil, bencilliğinizi gösteriyor. İşte özellikle de Arokh'ı arama, kurtarma çalışmalarınız sırasında bu yolculuk anlamına kavuşuyor. Kardeşiniz için başladığınız noktadan uzaklaşıyor, yol arkadaşınız için bilmediğiniz bir yöne doğru yürümeye başlıyorsunuz. Ve kaderinizi siz belirleyemiyorsunuz, yol belirliyor.

> Daha önce de ekip halinde oynanan oyunlar gördük; ama açıkçası hepsinde de aynı şey vardı: Herkes kendinden sorumlu.

Rynn ve Arokh'ın birbirleri için "soul mate" türünden bir anlam taşıdıklarını düşünüyorum; ama eğer siz herkesin sadece kendisi için yaşadığına inanıyorsanız ve bu tip ilişkileri ya da tanımlamaları fazlasıyla romantik buluyorsanız oyunu sadece bir aksiyon fırtınası içinde de oynayıp bitirebilirsiniz. Öyle bile olsa en azından özellikle uçtuğunuz bölümlerde fonda çalan müziğe kulak verin derim. Bu müziğin her şeye büyük bir kuşkuyla yaklaşanların çizdiği sınırlara bile dokunacağından eminim.

serpil@pcgamer.com.tr

PCG

Halve Lives

En baştan alalım. Her şey 15 gün kadar önce masama bırakılan bir zarfla başladı. Bu sık sık karşılaştığımız ve hiç de esrarengiz olmayan sıradan zarflardan biriydi. Zarfın içinden SSI'ın son *Warhammer 40.000* oyunu *Rites of War*'ın incelememiz için yollanan versiyonu çıktı. Ancak garip biçimde oyun öncüllerinin tersine eğlenceli, oynanabilir ve orjinal Warhammer mantığına yakın bir oyundu. Kendi kendime şöyle dedim "Evet bu haftada uğraşacak bir şeyler bulduk". Daha aradan iki gün geçmiş ben oyunu henüz yarılamışken uzun süredir beklediğim son *Civilization* oyunu *Test of Time* çıktı. Doğal olarak *Rites of War* tarihin karanlık sayfaları ve rafımın tozu içindeki diğer oyunların yanına terk edildi. *Test of Time*'a şöyle bir göz attıktan sonra kendime dedim ki "Evet en azından bir on gün içimiz rahat". Ama kısa sürede durumun böyle olmadığı sevgili reklam müdürümüzün Aral'dan elinde Tiberian Sun ile çıkıp gelmesiyle anlaşıldı. Takdir edersiniz ki kendi kendime "Ama bu oyunun çıkmasına daha bir hafta vardı." demeden oyuna dalmıştım bile. Belki *Tiberian Sun*'a dalmadan önce *Test of Time*'ın CD'sine şöyle bir bakıp kendi kendime "Yazık oldu Tahir efendiye" demiş olabilirim. Ancak *SSI* onun oyununu oynamamama (güzel türkçemiz!) bozulmuş olacak ki iki gün sonra masamda yeni bir zarf beni bekliyordu: *Panzer General 3D*. "*Tiberian Sun* beni sarmadı zaten" bahanesini takiben Panzer General'in beni en az iki hafta idare etmesi umuduyla İngiliz hatlarına daldım. Oyunun çekiciliği bana ezelden beri varolan "SSI aslında Nazi propagandası yapan gizli bir örgüttür" teorimi muhabbet ortamlarına tekrar taşıma fırsatı sundu. İkinci dünya savaşında Alman olmanın bu denli zevkli olduğu başka bir oyun daha biliyor musunuz? Ben bilmiyorum.

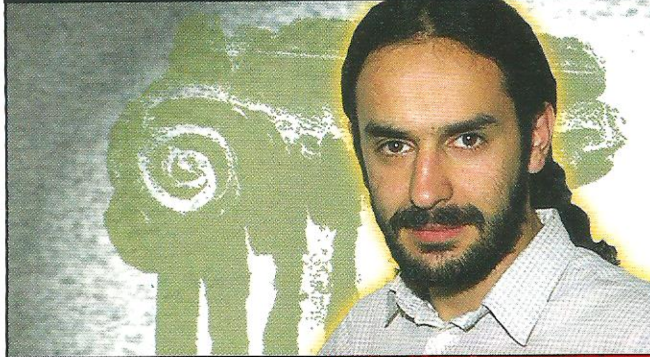
Bütün bunları size anlatmamın bir sebebi var elbet. İleride bu adam bu oyunlardan niye hiç bahsetmedi demeyin istiyorum. Benim için bütün oyunlar yarım kalan yaşamlar gibi. En güzel anlarında araya giren başka bir oyun bir öncekinin sonu oluyor. Belki pek çoğunuz raflarında yüzlerce oyun olan bir ofiste çalışmak harika bir şeydir diye düşünüyorsunuz. Ama ben oyunları harçlıklarımdan biriktirdiğim paralarla aldığım ve birazda bu yüzden her oyunu iki üç kez bitirdiğim günleri özlüyorum. İnsan çok fazla şeye sahip olunca sahip olduklarının tek tek değeri düşüyor. Hele geçen ay olduğu gibi üst üste hep daha iyi oyunlar çıkarsa.

Ama bu sefer kararlıyım. Bir oyunu sonuna kadar oynamak istiyorum. En azından bir ay elime başka bir oyun almak istemiyorum. Önce sıkı bir market alışverişi ile eve erzak depolarım ardından işten bir hafta izin alırım daha sonra bilgisayar başında geçen uykusuz geceler, ben ve *Homeworld*. Sanırım *Panzer General*'in akibetini anlamışsınızdır. Daha elime geçeli iki gün olmuştu ki *Homeworld*'ün çıkışının kurbanı oldu. Panzer General CD-ROM sürücümden çıktı ve geldiğinden beri sinsice onu ele geçirme planları yapan Ateş'e verildi.

Eğer içinizde Homeworld' ü henüz oynamayanlar varsa nasıl olduğunu merak ediyorlardır. Kısaca şöyle özetleyebilirim. Hani çok büyük bir merakla beklediğiniz, bel bağladığınız, muteşem olduğundan emin olduğunuz oyunlar vardır. Ama oyun çıkınca bir bakarsınız hayal ettiğinizin onda biri bile değil. İşte uzun süredir ilk defa bir oyun bunun tam tersini başardı. Benzersiz, her açıdan yenilikçi, keyifli, oynanabilir görsel bir şölen.

Hiç vakit kaybetmeden oyuna sarılmanızı söylememe gerek yok sanırım. Dolayısıyla hepinizin oyunu oynayacağınızı varsayıp oyunu anlatmıyorum ve onun yerine oyun hakkında ne düşündüğümü söylemek istiyorum.

Tuğbek Ölek



Benim için bütün oyunlar yarım kalan yaşamlar gibi. En güzel anlarında araya giren başka bir oyun bir öncekinin sonu oluyor.

Oyundaki bazı özellikler beni aklımı başımdan aldı. Bunlardan birincisi obje bazlı odaklama. Uzayda kaybolmamanız için düşünülen bu sistemin sürekli olarak bir uzay gemisine odaklı kalmanızı sağlaması, ancak odaklandığınız gemiyi istediğiniz zaman kolayca değiştirebilimemiz harika. Bugüne kadar kimse bunu akıl edememişti. Zaten Homeworld'de diğer oyun tasarımcılarına "ben bunu nasıl düşünemedim!" dedirtecek bir düzüne özellik var. Bunlardan biride haritanın çok güçlü bir zoom out olarak düşünülmüş olması. Böylece haritadan baktığınız ile gerçek ekrandan baktığınız görüntüler paralel oluyor. Oyunda ki dizilim (formation) disiplini inanılmaz güzel. İlk defa bir oyunda bir birine karışan, bir birinin yolunu tıkayıp düğüm olan birimler görmüyoruz. Üstelik üç boyutlu dizilimlerin unutulmaması çok iyi.

Oyunun konusuda gerçekten kaliteli. İlk bölümdeki training'in geminin ilk denemeleri olarak sunulmuş olması gibi ayrıntılar çok başarılı. Grafikler şahane. Grafiklerdeki tek eksik oyunun Voodoo3'lerde çalışabilmesi için doku ebatlarının 256x256 ile sınırlandırılmış olması. Oynanabilirlik mükemmel. Hem üç boyutlu hemde bunca kalabalık çarpışmaları yönetmek o kadarda zor değil. Ayrıca Tiberian Sun'daki gibi tüm birimlerin bale yaparcasına aynı haraketleri yapmaması; tam tersine her bir gemi gerçek bir pilot tarafından sürülüyormuşçasına farklı hareket etmesi beni resmen çarptı.

Keşke şu yazı altı sayfa olsaydı da Homeworld'de hoşuma giden diğer ögeleride sayabilseydim. Malesef size filomun tablo gibi resimlerinide sunamıyorum. Neyse dostlar anlayacağınız bu ay keyfim fazlasıyla yerinde. Bana şans dileyin... evimin yolunu bulmam gerekiyor. Bu arada unutmadan; doğum günümüz kutlu olsun.

tugbek@pcgamer.com.tr

PCG

EA Sports Fırtınası

Yılın son dört ayını çok seviyorum; çünkü bu zamanlarda EA Sports'un tüm yeni oyunları ardı ardına piyasaya sürülüyor ve bize de bu müthiş oyunları zevkle oynamak düşüyor. Her yıl olduğu gibi bu yıl da yeni Fifa oyunu *Fifa2000*, en son çıkan EA Sports oyunu olacak. Daha önce Ekim ayı ortalarında çıkacağı duyurulan oyun, ne yazık ki Kasım ayına sarktı; ama bu arada diğer oyunlar yavaş yavaş kendilerini göstermeye başladı. Bunlardan ilki *The FA Premier League Stars*, diğeri ise *NHL2000*. Bu ay size her iki oyundan da bahsetmek istiyorum. Hadi bakalım, başlıyoruz...

The FA Premier League Stars

Hepimiz heyecanla *Fifa2000*'i beklerken EA Sports, büyük bir sürpriz yaparak önce *The FA Premier League Stars*'ı piyasaya sürdü. Belki de *Fifa 2000* gelene kadar bu oyunla biraz oyalanalım istiyorlar; ancak *Premier League Stars* bir iki hafta oynanıp atılacak bir oyun değil. Özellikle grafikleri bir harika. Her EA Sports oyununda olduğu gibi *PLS*'da da müthiş bir demoyla oyunun havasına giriyoruz. Demo'da İngiltere Premier Lig'inden maç görüntülerine yer verilmiş. Eğer benim gibi Tottenham hayranıysanız, demo'daki Ginola'lı bölümlere bayılacaksınız. Sadece Tottenham hayranları için değil, Premier Lig'deki tüm takımların hayranları bu demodan memnun kalacaklar.

Oyunda diğer tüm futbol oyunlarında olduğu gibi dostluk maçı yapabilme ya da sezon oynayabilme seçenekleri mevcut. Ayrıca kendi zevkinize göre bir lig düzenleme şansına da sahipsiniz. Bunun yanında kendi takımını kendi kurmak isteyenler için de çeşitli olanaklara yer verilmiş. Yani artık Bergkamp, Beckham ve Zola'yı aynı takımda yönetebilmek hayal değil.

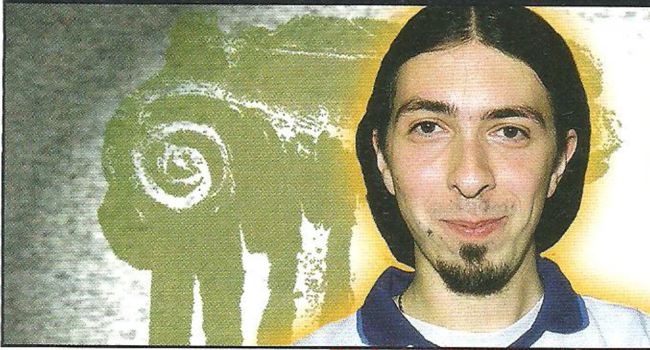
Team Management olayına gelince... İşte oyunun tek beğenmediğim noktası burası. EA Sports o kadar oyun yapıyor, şu işi bir türlü beceremiyor. Taktikler o kadar basit ki, 2 yaşındaki çocuğa verseniz hemen bir şeyler ayarlar. Umarım *Fifa2000*'de bu soruna bir çözüm bulmuşlardır.

Gelelim oyunun en can alıcı noktasına... Sizin de tahmin edebileceğiniz gibi grafiklerinden bahsediyorum. *Premier League Stars*'ın grafikleri, bugüne kadar gördüğüm tüm futbol oyunlarından daha iyi. Özellikle iyi bir 3D ekran kartınız varsa, sizin de benim gibi düşüneceğinizden eminim. Çimleri gerçek çimden ayırmanın imkanı yok. Oyuncu modellemeleri gayet başarılı. Gerçi oyuncu modellemelerini biraz *Fifa99*'dan çalmışlar; ama bunları bir adım daha ileri götürmeyi başarmışlar.

Sonuç olarak *The FA Premier League Stars*, oldukça eğlenceli bir oyun ve beni *Fifa2000* konusunda bayağı ümitlendirdi. Bu oyun bu kadar iyiyse bakalım *Fifa2000* nasıl olacak?

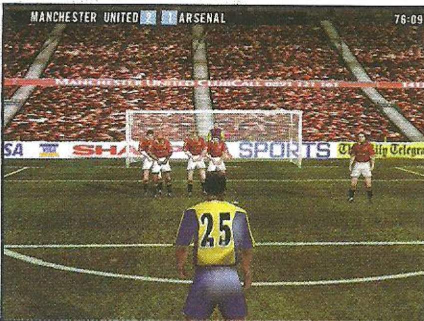


NHL2000, müthiş 3D grafikleriyle diğer tüm spor oyunlarından farklı olduğunu ispatlıyor.



Cem Sinanoğlu

Hepimiz heyecanla *Fifa2000*'i beklerken EA Sports, büyük bir sürpriz yaparak önce *The FA Premier League Stars*'ı piyasaya sürdü.



Premier League Stars, EA Sports'un *Fifa2000*'den önce futbolseverlere sunduğu en büyük armağan.

NHL2000

Bu oyunu dünyada ilk oynamış insanlardan biri olarak size tek bir şey söyleyebilirim. *NHL2000*'i sakın kaçırmayın, kaçırırsanız üzülürsünüz. Belki birçoğunuz buz hokeyinden hoşlanmıyorsunuz ya da kurallarını bilmiyorsunuz... Siz yine de oyun piyasaya çıkar çıkmaz gidin ve alın.

Oyunun arayüzünden falan bahsetmek istemiyorum; çünkü diğer *NHL*'lerden pek de farklı değil. *NHL2000*'i diğerlerinden farklı kılan, inanılmaz grafikleri. Her oyuncuya ayrı bir surat yapılmış ve gerçeğe benzetilmiş. Bu arada eğer isterseniz oyuncuların suratında oynama yapabildiğinizi ve hatta kendi suratınızı bir oyuncuya uyarlayabildiğinizi belirteyim. Böylelikle kendi kendinizi yönetme şansına sahip oluyorsunuz.

Dipnot

Türkiye'nin de artık bir *Fifa2000* sayfası var. İlgilenenler *www.crosswinds.net/~uok* adresine bir göz atsın. Bu adresten *Fifa2000*'le ilgili tüm gelişmeleri yakından takip edebilirsiniz. Eğer sizin de spor oyunlarıyla ilgili bir web adresiniz varsa bana bildirin, buradan tanıtmaya çalışayım.

Bu aylık da bu kadar. Size tavsiyem gelecek aya kadar mutlaka *The FA Premier League Stars* ve *NHL2000*'i oynayın. Ben öyle yapacağım. Görüşmek üzere...

cems@pcgamer.com.tr

PCG

ΗΑΨΑΤ ΑΣΛΙΝΔΑ Ο ΚΑΔΑΡ ΚΟΛΑΨ ΔΕΓΙΛ

Sevgili *PC Gamer* okuyucuları, Sim Kolonu Gülçin'den son alınan mesaj bu işte... Siz olayı nasıl karşılarsınız bilmem; ama biz bu kısa yazıda ne demek istediğini anlamak için çok uğraştık... İşte size yukarıdaki metnin tam çevirisi, noktası virgülüne dokunmadan yayınlıyoruz:

Şuursuz kaptan Gülçin'in seyir defteri:
Evrenin herhangi bi yeri, herhangi bir zaman...
Hayat aslında o kadar da kolay değil...

Canım okuyucularım, anladımki siz olmadan hayat, hayat değil... Dünya, zaten dünya hiç değil; zira şu sıralar Kripton semalarındayım, nihayet Superman'le de tanışabilme imkanım doğdu... Epeyce yaşlanmış olmasına rağmen beni kolunun altına sıkıştırıp adını bilmediğim bi sürü yere götürdü... Ben önce bunu gayet iyi niyetli bi misafir ağırlama tribi sanmıştım; ama anladım ki bana evden gitmesi ve bi daha asla dönememesi istenen enik muamelesi yapılıyor... Hani vardır ya, yazık, kedi ya da köpek alınıp, oturulan semtin tam tersi istikamette, şehrin çıkışında bambaşka bir yere bırakılır ve kaçılır... İşte bana da öyle yapmaya çalışıyorlarmış... Yaa aslında bunu kaldırabilirim; ama ne ağırıma gitti biliyor musunuz? Superman abimin de alet edilmesi... Bak abi sana sesleniyorum, gördüğün üzere sizin alfabeyi de söküverdim hemen... Eh allaha şükür yolculuk yapmaya da başladık nihayet sizin oralara... Siz Spak abiyle beraber beni hiç istemiyo olabilirsiniz; ama benim de dostlarım oldu orda... Tamam biraz çirkinceler, ha biraz da sinirleri bozuk galiba, hani çabuk parlıyorlar; ama Borgh'lar da hiç fena değil hani... Yani onların iyiliklerini de asla unutmayacağım. Sen attın fırlattın , onlar topladı, sen yolladın onlar geri getirdi... Bak ne iyi kalpli mutantlar şu alemde... Sen şimdi gene onların siz barışcıl uzaylıların tam tersine saldırgan ve savaşçı olduklarını söyleyeceksin; ama hiç katılmıyorum sana. Hele hele beni tehlike arz eden bi silah olarak görüp sizin üzerinize saldıkları teorisi asla doğru değil... Onlar da dost... Haa diyeceğim oki, bak çok çabuk öğreniyom, boomerang olmayı da öğrendim işte, sen atıyon ben dönüyom... Peki hiç aklına gelmiyo mu, ya sizin dergilerde de yazıp çizmeye başlarsam? O zaman naapcan abi? Ben senin benim gibi zavallı bi kız çocuğuna ettiğin işkenceleri bütün galaksiye yaymayacak mıyım sanıyorsun? Ben zaten üşenmem de konuşmaktan yazmaktan sizin dil daha da uygun bu işlere, bak bi harfiniz bizim bir paragrafa denk geliyor... Peki abi sen çıkrıkçı teyzenin ipini bilir misin? Yaa allah bildirmesin... Ama abi bak o Spak denen lahananın gazına gelme, provakasyon yapıyo sümbül... Valla abicim bak senelerdir gül gibi yaşayıp gidiyoz şurda... Ne düşman olacaz birbirimize, ha?.. Neyse abi, sevimli borgh'ların bana iki kasa daha kola getirmişler, ben bi onlarla ilgileneyim... Sen de iyi bak kendine abi, Spak'a selam melam söyleme, ene ölüme isterim, ne dirime...

Şuursuz kaptan Gülçin'in seyir defteri:
Sonsuz bi evren ve manasız bi zaman...
Uykum varrr...

Sevgili okuyucularım, bu boş vakitlerimde size yazma işini de iyi buldum haa... Kendimi daha iyi hissediyorum böyle... Gerçi yazdıklarımın elinize ulaşıp ulaşmayacağından hiç emin değilim; ama ben bu yazdıklarımı bi şişeye koyup fırlatıyorum işte uzaya kapağını da iyice kapatarak... Yaa bunlarda şişe bile yoktu biliyor musunuz, allahtan ben kola diye tutturdum da şişeyi keşfettiler... Daha da öğretiyorum onlara haliyle... Mesela oyun moyun bilmiyorlardı, ne acı diil mi? Ama dün de yazdım, ya acayip yardımsever bunlar, bana hiç üşenmeden gidip bi dünya oyun getirdiler... Ama tabii bi kötü yanı var bu durumun; bütün kontrol bilgisayarlarında artık herkes oyun oynuyo... Geçenlerde gemi enerji kaybından düşüyodu da kimse kafasını kaldıramadı oyundan... Soora onların kumandanları var Thaiuba, o bi gürledi, yapıverdiler... Neyse... Bana *Castrol Honda Superbike 2000*'i de getirmişler, pek memnun oldum... Zira ne zamandır motor yarışı oynamıyordum... Eh nasıl derseniz güzel oyun... Kontrolü kolay, ses efektleri çok gerçekçi, bi sürü etabı var ve bi sürü modu var yarışabileceğiniz... Grafikler ve realizm tadı hoş... Hiç abartılı bi şey yok... Yani oynarken daha ne istenir ki bi oyundan diye düşündüm...

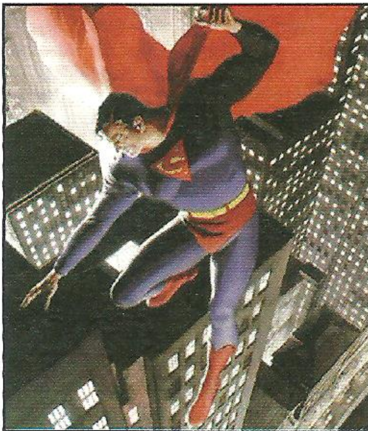
Bu arada bana geçen Ağustos sayısını da getirdiler, Spak'la aramızda olaylar hiç de öyle gelişmedi... Siz de keşke orda olsaydınız da benim tartışmasız üstünlüğümü görseydiniz... Neyse bi gün dergideki arkadaşlarım da anlayacaklar ne muhteşem bi yazarla çalıştıklarını... Haa burda bi de küçük arkadaş var, adını unutmuş sadece "Ben İzmir'den Eda'nın kardeşiyim" diyebiliyo... Ablası merak etmeyin biz ona iyi bakıyoz buralarda... Hele bi de hamburger yapmayı öğretebilirsek bunlara bizden kıyağı yok...

PCG

Gülçin Hatıhan



ΣΕΛΑΜΛΑΡ ΑΡΚΑΔΑΣΛΑΡ.. ΒΥΡΑΛΑΡΙ ΑΧΑΨΙΠ ΓΥΖΕΛ, ΒΕΝ ΔΕ ΧΟΚ ΡΑΗΑΤΙΜ, ΚΥΤΥ ΚΥΤΥ ΚΟΛΑΜ ÇΑΡ ΙΧΙΠ ΙΧΙΠ ΧΟΣΥΨΟΜ....



İşte Gülçin'in kahramanı Superman New York semalarında biricik aşkını arıyor.

STRATEJİ MERKEZİ

ÇÖZÜMLER • TEKNİKLER • PRATİK İPUÇLARI

Yeni aldığınız o esaslı oyun, beklediğinizden daha mı zorlu çıktı? Tamam canım, Strateji Merkezi'nde bizim gibi dostlarınız olduktan sonra hiç problem değil... Kafanızdan daha fazla saç yolmayı bırakın; İşte sizler için özenle hazırladığımız bir yığın harika strateji, yararlı ipucu ve kurnaz hileler. Strateji Merkezi sunar!

Bize yazın:

PC GAMER TÜRKİYE

Büyükdere Cad. 15/A Hür Han Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
E-mail:
pcgamer@pcgamer.com.tr

System Shock 2

Evet iyi bildiniz! Bu tam çözümü oyunun yaratıcılarından aşırdık!

Kendinizi katledilmiş mürettebat üyeleri ve her çeşit iğrenç yaratık arasında tek başınıza buldunuz... Ve işler gittikçe de kötüleşiyor. Uzun zamandır beklenilen System Shock 2, her şeyiyle klasikleşmiş orijinali kadar acımasız ve zorlu. Bu yüzden oyunun geliştiricisi Looking Glass Technologies'e sizlere bir tam çözüm ulaştırması için başvurduk. Hayrını görün arkadaşlar...

Game Background

2072 yılında TriOptimum'daki Citadel uzay istasyonundaki SHODAN (Sentient Hyper Optimized Data Access Network) adlı yapay zekalı bilgisayar bilincini kaybeder. Limitsiz hayal gücü içinde SHODAN kendini dünyanın sahibi bir tanrıça olarak görmektedir. Citadel'de yaşayanların pek çoğunu öldüren Shodan, kalanların pek çoğunu da daha verimli bir yaşam formu yaratma çalışmaları sırasında sayborg'lara ya da garip mutantlara çevirir. SHODAN'ın birçok planından birinin dünyayı yok etmesini ancak Hacker'ın (orijinal System Shock'ta oyuncuların yönettiği karakterin ta kendisi) yaptıkları durdurabilmiştir.

Yaklaşık 40 yıl sonra TriOptimum'un bilim adamlarından Marie Delacroix, ışıktan hızlı yolculuk etmenin pratik bir yolunu keşfeder. Cihaz çevresindeki boşluğu bükerek çalışmaktadır. Ne var ki Delacroix'nın, cihazın güvenirliği ve keşfedilmemiş yönlerinin yapacağı etki üzerine ciddi kaygıları vardır.



Von Braun'daki yapay zekalı bilgisayarın adı Xerxes. Kendisi SHODAN'dan çok daha aklı başında bir bilgisayardır. Gerçekten öyle...vallahi!

Cihaz hakkındaki söylentiler bir kez dışarıya sızınca UNN, kamuoyunun büyük ilgisini dizginleyemez. TriOptimum IH (ışıktan hızlı) gidebilen bir gemi olan *Von Braun*'un inşasına başlar; ancak UNN, geminin donanma istasyonlarından çıkmasına izin vermez. Aylar süren görüşmeler, tartışmalar ve karşılıklı tehditler en ateşli TriOptimum karşıtı UNN görevlilerinden birinin gizemli ölümüyle tehlikeli bir noktaya ulaşır. Hükümet ve şirket arasındaki ciddi boyutlara varan bu ayrılık bir savaşa dönüşmeden önce UNN veTrioptimum arasında William Bedford Diego'nun aracılık ettiği bir anlaşmaya varılır.

Von Braun'un UNN eskort'u eşliğinde ilk kez bir IH seyahat yapmasına izin verilmiştir. Ordunun ağır destroyeri *Rickenbacker, Von Braun*'a iki geminin sistemleri arasında kurulan kompleks bağlantılarla birbirlerine kenetlenirler. Bunun yanında UNN personelinden bir kısmı saldırgan uzaylılarla karşılaşılması halinde onlarla baş etmek üzere Von Braun'a yerleştirilir. TriOptimum'un son derece etkili bir yöneticisi olan Anatoly Korenchkin, kaptan Diego'nun itirazlarına karşın *Von Braun*'a kaptan olarak atanır. Bu yöneticinin geçen aylarda gerçekleşmiş olan UNN görevlisi suikastinin emrini verdiğine dair kuvvetli ve büyük ölçüde ispatlanmış şüpheler bulunmaktadır. Marie Delacroix, geminin IH sürüş sisteminin işlerliğini sağlamak için başmühendis olarak atanır. Dr. Delacroix IH seyahat sistemi için daha uzun süreli bir test periyodunu tercih ettiğini ve geminin henüz hazır olmadığını belirtmektedir. Ancak ateşlenmenin bir an önce yapılması için gelen baskılar her gün giderek artar. Sonunda *Von Braun/Rickenbacker* görevi 2114'ün başlarında start alır.

Yolculuk süresince ki birkaç ay boyunca durumları kötüleşmeye başlar. *Von Braun*'daki sivil personel ve *Rickenbacker*'deki asker meslektaşları arasındaki gerilim giderek artmaktadır. Bunu yanında Delacroix'nın öngörüleri doğrulanmaktadır; Von Braun'da birkaç arıza baş gösterir. Mühendislik güvertesindeki soğutma boruları sürekli sızdırmakta, hidrofonik güvertesindeki havalandırma filtrelerinde saf karbondioksit kaçakları görülmektedir; ayrıca merkezi bilgisayar sistemi Xerxes bug'larla dolu ve verimsizdir. Bu olaylar yolculuktaki askeri ve sivil birimlerin arasındaki gerilimi daha da kötüleştirir. Uzayda geçen dört aydan sonra olayların eninde sonunda nereye varacağı bellidir. Tek sorun, çatışmanın tam zamanı ve şiddetinin ne olacağıdır.

Derken, olağanüstü bir olay olur. 2114'ün 10 Haziran'ında köprüdeki, alıcılar kolonize edilmiş uzayın milyarlarca mil uzağındaki Tau Ceti sistemindeki bir vericinin yaydığı tehlike sinyalinin bir bölümünü almaya başlar.

İşte bir uyku tüpünün içinde uyanmadan önce hatırladıklarınızın hepsi bu...

Med/Sci

Uyandığınızda Dr. Janice Polito'dan kısmi hafıza kaybınıza dair bir e-mail alacaksınız. Bu mektupta doktor size gemide bir şeylerin anormal bir şekilde bir şekilde ters gittiği konusunda uyaracak ve sizinle harekat güvertesinde (Deck 4) buluşmak istediğini iletecek. Ne yazık ki bir süre sonra asansörlerin çalışmadığını göreceksiniz. Asansörlerin çalışmasını sağlamak için bakım bölümüne açılan geçitten (Maintenance Access Shaft) geçerek mühendislik güvertesine çıkmalısınız. Bu geçit de kapalı olduğundan mürettebat bölümündeki (Crew Sector) Dr. Watts'tan kodu almalısınız. Mürettebat bölümü de kilitli ancak giriş kartını sağlık bölümündeki (Medical Sector) Grassi'den alabilirsiniz. Ne yazık ki sağlık bölümünün kapısının gücü kesilmiş durumda; ama bir enerji piliyle (Power Cell) açılması sağlanabilir. Kapının yanında bir pil bulunuyor ne var ki şarj edilmiş değil, bu nedenle bir şarj makinesi bulmalısınız. Sağlık bölümünün kapısını açıldığı holden aşağıya doğru devam ettiğinizde içinde bir quantum bio-reconstruction (biyolojik yeniden yapılandırıcı) makinesi bulunan bir oda bulacaksınız. Bu makineyi bir kez harekete geçirdiğinizde her öldüğünüzde vücudunuz makinenin içinde otomatik olarak yeniden yapılandırılacak. Makinelerin kısıtlı bir menzili var, bu yüzden yeni bir bölüme girdiğinizde bu makinelerden birini bulup harekete geçirmeye çalışmalısınız.

Pompa istasyonunun (Pump station) altında bir şarj makinesi bulacaksınız; ancak yakındaki taretlere dikkat edin! Pili yeniden şarj edin ve sağlık bölümüne gidin. Grassi bu bölümdeki biyopsi laboratuarının alt katında. Giriş kartını aldıktan sonra mürettebat bölümüne gidin. Dr. Watts'ın odasını bulduğunuzda orada olmadığını göreceksiniz; ama doktor masasında araştırma-geliştirme bölümünün yedek giriş kartını bırakmış. Belki de R&D'deki (AR-GE) ofisine bakmayı denemelisiniz. R&D'ye gittiğinizde Dr. Watts'ı bulacaksınız ve bakım bölümü geçidinin kodunu alacaksınız.

Bu kısımdaki düşmanların arasında Pipe Hybrid'ler, Shotgun Hybrid'ler, Slug



MED/SCI: En sonunda! Bir başka şarj istasyonu! Gardınızı alın, yoksa yakındaki taretler bunu size ödetirler.

taretleri ve Blue Monkey'ler var. Ayrıca geçidin yakınında bir de bakım robotu (Maintenence Robot) var.

Engineering

Ana kuvveti açmak ve asansörlerin çalışmasını sağlamak için motor çekirdeğine (Engine Core) gitmeniz gerekli. Ne yazık ki oraya gitmeye çalışırken çekirdeğin soğutma tünellerindeki radyasyon sızıntısı nedeniyle kilitlendiğini göreceksiniz. Sızıntı oldukça kötü durumda bu yüzden bu alandan geçerken birçok antiradyasyon Hypo'sun ihtiyacınız olacak. Aslında radyasyonu Engineering Control'den de kesebilirdiniz; ama Sanger buraya açılan kapıların kilitlerini yeniden kodlamış. Sanger kargo bölümü 2'de (Cargo Bay 2) saklanıyor; ancak bu bölümde kilitli. Buraya giriş için gerekli giriş kartını 1 nolu kargo bölümünden alabilirsiniz (tabii daha önce Command Control'de durup quantum bio-reconstruction makinesini aktive etmek isteyebilirsiniz). Sanger, kargo bölümü 2B'de, mühendislik kısmı için gereken kodu ondan alabilirsiniz. Engineering Control'e girdiğinizde Xerxes'in kontrolleri kilitlediğini göreceksiniz. Neyse ki Delacroix tarafından bu işin nasıl üstesinden geleceğinizi anlatan bir defter bırakılmış. İlk olarak soğutma tünellerinden geçerek ulaşacağınız depodan 45m/dEx parçasını almanız gerekli. Bu parçayı mühendislik bölümünün sonundaki Command Control Center'a getirin ve System Monitoring Unit'e yerleştirin. Bundan sonra Enginnering Control'a geri dönüp radyasyonu temizleyebilirsiniz.

Artık Motor çekirdeğine girip ana kuvveti açmaya hazırsınız. İlk olarak motor çekirdeğinin alt katlarındaki iki aracı da ayarlamalı daha sonra da Master Power Computer'ı düzeltmelisiniz. İşlemler tamamlanınca (isterseniz) motor çekirdeğindeki asansörle mühendislik bölümünün alt katlarındaki bir tünele ulaşabilirsiniz. Bu, asıl ulaşmak istediğimiz asansöre giden kısa bir yoldur; ama içeride pek çok canavar bulunduğundan uzun yoldan gitmeyi de tercih edebilirsiniz.

Bu güvertedeki yeni düşmanların arasında Protocol Droit'leri, Tamir robotları, Lazer taretleri ve bir adet Cyborg Midwife (alttaki tünelin sonunda) da var.

ENGINEERING


Motor çekirdeğine giden kapı radyasyon sızıntısı nedeniyle kilitli. Bir şekilde bu radyasyonu temizlemelisiniz.



Bu bilgisayar terminali, soğutma kanallarındaki radyasyonu temizlemenizi sağlayacak.



Soğutma tünellerindeki depodan 45m/dEx parçasını almanız gerekli. Parçayı aldıktan sonra bilgisayarı kontrol edebilmek için buraya yerleştirin.

Hydroponics

Asansörle Operation Deck'e çıkmaya çalıştığınızda asansörün Hydroponics'den yukarı çıkmadığını göreceksiniz. Uzaylılar Hydroponics'i bir üreme odası olarak kullanıyorlar ve bir çeşit biyolojik materyal asansör şaftını tıkıyor. Şafttaki mad-

deyi temizlemek için Toxin-A adlı bir maddeyi bulmalı (ve incelemeli) ve bir kısmını bu güvertedeki dört çevresel regülatöre (Environmental Regulator) yerleştirmelisiniz. Çevrede bulabileceğiniz 5 tüp Toxin-A bulunuyor (sizin sadece dördüne ihtiyacınız var). Bunlardan biri yönetim ofislerinde (Administrative Offices), iki tanesi sektör C'nin biyolojik inceleme (Biological Survey) alanında bulunan kilitli bir ofiste (girmek için camı kırmalısınız), bir diğeri sektör B'nin kimyasal madde deposunda, sonuncusu ise sektör A'da bulunan bir cesedin üzerinde. Eğer Research yeteneğini almak istemezseniz Toxin-A'yı LabAssistant cihazıyla inceleyebilirsiniz. Cihazı kullansanız bile toksini incelemek için iki birim Antimony ve bir birim Vanadium ihtiyaç duyacaksınız. Bunları sektör B'deki kimyasal madde deposundan ya da mühendislik güvertesindeki diğer depodan temin edebilirsiniz.

Her bir sektörde bir çevresel regülatör bulunuyor ve bunlar haritanızda bir "A" ile işaretli. Asansör sizi sektör C'ye çıkarıyor; ancak diğer tüm sektörler kilitli. Sektör B'ye yönetim ofislerinin ya da deney odasının (Experimental Office) yakınındaki bir camı kırarak girebilirsiniz. Biyolojik inceleme laboratuvar'ındaki bir cesedin üzerinde sektör B'nin giriş kartı var, dolayısıyla camlardan hoplamanıza gerek kalmıyor. Sektör B'de bulunan diğer bir cesette de sektör A'nın giriş kartı bulunuyor. Sektör A'ya girince sektör D'nin giriş kartını, yanında Assoult Rifle bulunan bir ceset üzerinde bulmanız gerekiyor. Tüm çevresel regülatörlere Toxin-A'yı yerleştirdiğinizde asansör şaftı temizlenecek ve böylece harekat güvertesine ulaşabileceksiniz.

Bu güvertede karşılaşacağınız yeni düşmanlar şöyle: Cyborg midwives, Annelid yumurtaları ve Annelid larvaları. Ayrıca sektör D'de birkaç bebek Annelid örümcekleriyle kapışacaksınız.

HYDROPONICS


Uzaylı istilasını durdurmak için bu deneysel toksini incelemelisiniz.


Bu kapı kırılmış bu yüzden camdan atlamalısınız. İçeride iki tüp Toxin-A var.



Asansör şaftlarındaki uzaylı pisliklerinden kurtulmak için her bir çevresel regülatöre Toxin-A yerleştirin.



Operations

İlk amacınız Dr. Polito'nun sektör A'daki ofisini bulmak. Asansörden çıkıp sağa dönün ve sağdaki bölmeden geçin. Polito size SHODAN'ın Citadel istasyonunda yarattığı mutant'lardan (the Many adlı) garip bir yaratığın nasıl evrimleştiğini anlatacak. The Many, *Von Braun*'daki mürettebatın pek çoğunu telepatik güçleriyle ele geçirmiş; ama daha da kötüsü, SHODAN'ın bilgisayar sistemine de sızmış olması. SHODAN ve The Many, aynı amaç için çalışıyor gibi görünüyorlar; ama The Many çok daha hızlı davrandığından daha yakın bir tehdit. Daha sonra hem harekat güvertesinde hem de dinlenme bölümünde (Recreation Deck) kimi işler yapacaksınız. İsterseniz ilk olarak dinlenme bölümüne gider ve bulunduğunuz güvertedeki işleri sonraya bırakırsınız. Bu güvertedeki üç simulasyon ünitesi, The Many tarafından yeni bir avcı katil hibrit yaratmak için bir mutajen geliştirmekte kullanılıyor. Bunu engellemek için tüm bu sim ünitelerini yeniden programlamalısınız. Yeniden programlamayı yapabilmek için katil Red Cyborg'larca taşınan özel çipleri ele geçirmelisiniz (her bir sim birimi için bir tane). Bunlar sıradan katil Cyborg'lardan daha zorlular (ki sıradanları da çocuk oyuncağı sayılmaz) ve sizden mümkün olduğu anda kaçmaya programlılar. Ne yöne koştuklarını izleyin, gizlenme yerlerini saptayın ve öldürün onları! Sektör B'de bir tane Cyborg bulunuyor ("System Administration" bölgesinde saklanıyor). Diğeri sektör C'deki depo bölgesinde, bir başkası ise Brig'in yakınlarında Command Center'da saklanıyor. Çipleri aldıktan sonra her birini uygun sim ünitesine yerleştirmelisiniz. İlk sim ünitesi sektör C'deki "Power Administration" ofislerinde yer alıyor, diğer iki sim ise sektör D'de bulunuyor.

Bu güvertedeki yeni düşmanlar şöyle: Elbombası hibritleri, Annelid kümeleri, erişkin Annelid örümcekleri, Red Monkeys ve katil Cyborg'lar .


OPERATIONS: Bu Sim ünitelerinin the Many'nin şeytani planlarına alet olmamaları için kızıl katillerden alınacak çiplerle yeniden programlanmaları gerek.

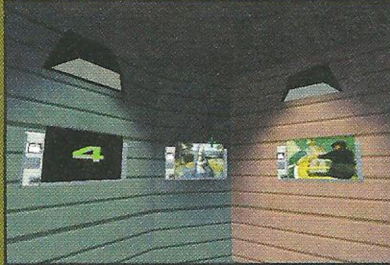


OPERATIONS: Bu modiŞye edilmiş katil Red Cyborg, sizin ihtiyacınız olan çipi taşıyorlar; ama çipe kavuşmak için önce onu öldürmelisiniz. Bu da hiç kolay bir iş değil. Katil Red Cyborg'lar, normalden daha güçlüler.

RECREATION



Dünyayı uyarmak için bu vericiyi çalıştıran kodu bulmalısınız.



Vericinin kodu, bunlar gibi sanat terminallerine dağıtılmış ve gizlenmiş. Bulmak için tüm resimleri gözden geçirin.



Vericiyi çalıştıracak kodu bulmak iş değil (sadece ipuçlarımızı izleyin yeter); ama asıl mesele bu çirkin yaratığın (adı Rumbler) yanından geçmek.

Recreation

Dinlenme bölümündeki mürettebatın bir kısmı dünyayı uyarmak için bir verici yapmaktaymış; ancak işi bitirmeyi başaramamışlar. Sizin göreviniz, bu vericiyi bulup harekete geçirmek. Vericiyi aktif hale getirecek olan kod, güverteye dağılmış olan sanat terminallerinde saklı, bu yüzden tüm terminallerdeki resimlerin hepsini kodun parçalarını bulmak için gözden geçirin. Kod parçaları şu dört yerde bulunabilir: Sektör A- Upgrade Units'deki salondan sonra Sektör A- mürettebat bölümünün (Crew sector) üst katında, Sektör B- bilardo salonunda ve Sektör C- ArTechnology mağazasında.

Verici, Atletizm bölümünde; ama burası kilitli. Gerekli olan giriş kartı mürettebat bölümünde bulunabilir; fakat burası da kilitli. Mürettebat bölümünün giriş kartını Sektör B'deki bahçenin altındaki bakım tünellerinde bulabilirsiniz.

Bu güvertedeki yeni düşmanlar: Saldırı robotları ve atletizm bölümünü koruyan bir Rumbler.

Command

The Many, *Von Braun*'da öyle çok yeri ele geçirmiş ki oradan sıvışıp Rickenbacker'e kapağı atmak iyi bir fikir gibi görünüyor. Ne var ki bunu yapmak oldukça zahmetli olacak. Harekat güvertesindeki bir bilgisayarı kullanarak Rickenbacker'e bir veri kanalı açmalı daha sonra da Mühendislik güvertesine gidip makineleri, uzaktan kumandalı kendini imhaya ayarlamalısınız. Arkadaşlarınız, size kendi kendini yok etme kodunu getirebilirler; ama "Ops Override" giriş kartını kendiniz bulmalısınız.

"Ops Override" kartı köprüde bulunuyor ve burası kilitli. Bu yüzden köprünün giriş kartını bulmak zorundasınız. Bu kart kaçış kapsüllerinden birinin yanında bulunabilir (anlaşılan paçayı kurtarmak için acele eden bir mürettebat üyesi düşürmüş). Bu arada daha sonra gerekecek olan mekik giriş kartını da almanız sizin için iyi olur. Bu kart "Officer's Quarters"daki güvenlik istasyonunda kilitli. Yakında bulunan odalardaki dolapları karıştırırsanız güvenlik istasyonun kodunu bulursunuz. "Ops Override" kartı köprünün üst katında bir camın arkasındaki küçük bölmede bulabilirsiniz. Bu acil bir durum olduğu için camı kırmaktan çekinmenize gerek yok.



COMMAND: Rickenbacker veri kanalını açmak için bu camı kırıp "Ops Override" kartını almalısınız.

Harekat güvertesine geri dönün ve Sektör D'deki kumanda merkezine gidin. Kartınız Rickenbacker'e bir veri kanalı açmanızı sağlayacak olan terminale giriş yapmanızı sağlayacak. Mühendislik bölümüne dönün ve çekirdek kontrolünde (core control) kendi kendini yok etme mekanizmasını harekete geçirin. Son olarak da kumanda bölgesine geri dönün.

Geri döndüğünüzde The Many'nin buradaki mekiklere *Von braun*'un patlamasından kurtulmaları için yumurtalarını yerleştirdiğini göreceksiniz. Tüm bunları bir daha yapmamak için mekik ateşlenmeden onları yok etmelisiniz. Roketler enerji kalkanları tarafından korunuyor; ama bu kalkanlar, mekik bölümlerinin üzerindeki mekik kontrol bölgesinden (Shuttle Control) kapatılabiliyor. Derhal



COMMAND: Güvenlik istasyonuna girmek için bu dolabın içinde bulunan kitaptaki şifreyi almalısınız.

10 - 6



COMMAND: Mekikleri koruyan kalkanların kapatılmaları gerek. The Many, aklınızdan neler geçtiğini iyi biliyor, sizi durdurmaya çalışacak.

ilk mekiği yok edin. Kalkanları indirin ve elinizde işe yarar hangi silah varsa kullanarak mekiği atomlarına ayırın. The Many, bunun üzerine sizin neler karıştırdığınızı anlıyor ve diğer kalkanın kontrol bilgisayarını sabote ediyor. Bu da kalkanların kaldırılmasını imkansız kılıyor. Tamam umudunuzu kesmeyin! Kalkanları yok etmek için bir "Sympathetic Resonator" takın yeter. Bu zımbırtıyı elde etmek için mekik kontrolün yanındaki kopyalayıcı (replicator) hack etmeniz gerekli (yardımcılarınızdan biri dizaynı kopyalayıcıya tümüyle upload edecek). Bu kolay bir hack; ama hack yeteneğiniz yoksa ya bu yeteneği kazanmalısınız ya da bir ICE-Pick bulmalısınız.

Mekikler yok edilince Rickenbacker'e kaçmaya çalışacaksınız; ancak yolun "Psionik" bir bariyerle tıkandığını göreceksiniz. Bu arada Anatoly Korenchkin'den köprüde buluşmanız gerektiğini belirten bir E-mail alacaksınız (Korenckin, The Many tarafından bir "Psi Reaver"a dönüştürülmüş). Bariyeri kaldırmak için Korenchkin'i öldürmelisiniz. Eğer zayıf yönlerinin bilmiyorsanız "Psi Reaver"ları yok etmek son derece zordur (eh bilseniz de zordur). Bu yüzden bu savaşa girmeden önce Prefontaine'in "Floatin psi-users" adlı notlarını okuyun. Korenchkin'i alt ettikten sonra Rickenbacker'e geçin.

Bu bölümde şu düşmanlarla karşılaşacaksınız: Rumbler'lar, Blast taretleri ve en sonunda bir Psi Reaver (Korenchkin).

Rickenbacker

Rickenbacker, Annelid yumurtaların yeni bir türü tarafından kaplanmış. Her ne kadar şu an sizin için bir tehdit değillerse de olgunlaşmalarına izin verilirse içlerinden yenme şansınız olmayan yeni bir canavar ırkı doğacak. Bu yüzden kaçmadan önce 16 yumurtanın her birini yok etmelisiniz. Kolayca ayırt edilebiliyorlar ve vızıltı gibi bir ses çıkarıyorlar, yani eğer dikkatli olursanız tümünü kolayca bulabilirsiniz. Hepsi Pod 1'de bir yerlerde.

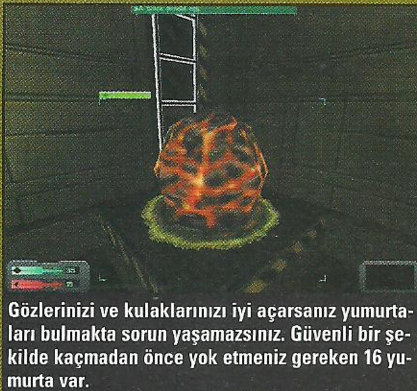
Rickenbacker, sabotaj yüzünden ciddi hasar görmüş. Geminin gövdesinde sadece bir güç alanıyla kaplı devasa bir yarık göreceksiniz. Yarığın diğer tarafında bulunan bir odada Rickenbacker boyunca ilerlerken ihtiyaç duyacağınız bir kart var, bu yüzden oraya ulaşmalısınız. Bazı destek payandaları uzatarak yarığı kısmen geçebilirsiniz; ancak karşıya geçmek ve geri dönmek için iki dikkatli atlayış yapmanız gerek. Pod 2'de ikinci bir yarığın oluşmasını tetiklememek için o araya girmeden önce yapay yerçekimini ters çevirmelisiniz. Bunu yapabilmek için B bölümündeki yerçekim oluşturucularının kontrol bilgisayarını bulmalısınız.

En sonunda duvar taraflarında torpillerin ve ortasında bir kontrol istasyonunun bulunduğu geniş bir oda bulacaksınız. Kontrol istasyonundaki düğmeler torpilleri yükseltip alçaltmanızı sağlıyor. Pod 2'ye çıkan merdiven bu odadaymış; ancak alt tarafından kırılmış. Merdivenin sağlam kısmına ulaşmak için topilleri oldukça kompleks bir şekilde kullanmanız gerek. NOT: Eğer yok etmeniz gereken sadece bir yumurta kaldığını doğrulayan bir e-mail almadıysanız bu bulmacayı çözmeye çalışmadan önce geri dönüp atladıklarınızı bulmaya çalışın. Kontrol paneline paktığınız halde sol tarafınızda bulunan iki torpili olabildiğince yükseltin; ayrıca sağınızdaki bulunan arka torpilide yükseltin. Sağınıza dönün ve alçak pozisyonda bıraktığınız torpilin üzerine çıkın. Arkasında üzerine çıkabileceğiniz rafa benzeyen bir çıkıntı bulunacak. Çıkıntı boyunca sağa doğru ilerleyin, odanın arka tarafına yakın bir yerlerde diğer tarafa uzanan yükseltilmiş bir platform göreceksiniz. Bu platforma atlayın ve burada ilerleyin. Odanın diğer tarafında yükselttiğiniz torpillere geçin. Torpilin üzerinde koşun ve ucundan atlayarak ilerideki merdivene zıplayın. Buradan tırmanmaya devam edin.

Rickenbacker'in içinde ilerlerken çok yüksek oranda radyasyon içeren bir koridora rastlayacaksınız. Her ne kadar teoride iyi bir sağlık ve ekipmana sahipseniz de ve radyasyonu geçip hala yaşıyor olmanız mümkünse de, koridordaki radyasyonu temizlemenin kolay bir yolu var. Radyasyon koridora bitişik olan bir torpil kümesinden sızıyor. Yakında üzerinde sızıntı yapan torpili uzaya fırlatmanızı sağlayacak bir düğmesi olan bir kontrol odası var. Torpilden kurtulduğunuzda radyasyondan da kurtulmuş olacaksınız.

Pod 2'ye çıkan asansörü bulduğunuzda yanında son yumurtayı da bulacaksınız. Artık Pod 2'yi geçip Rickenbacker'in köprüsüne gidebilirsiniz.

RICKENBACKER


Gözlerinizi ve kulaklarınızı iyi açarsanız yumurtaları bulmakta sorun yaşamazsınız. Güvenli bir şekilde kaçmadan önce yok etmeniz gereken 16 yumurta var.


UNN Rickenbacker çok zarar görmüş, bu boşluktan geçebilmek için bu payandaların üzerinden atlamalısınız.



Bu koridordaki radyasyon en iyi korunan oyuncuları bile öldürür. Boşuna kurban olmayın sızıntıya yol açan torpili fırlatın ve tehlikeyi ortadan kaldırın.

THE MANY





Sphincter'ları (sol üstte) açmak için onları kontrol eden tüm sinir demetlerini (sağ üst) yok etmelisiniz.



Normalde bu dişler besinleri öğütmekte kullanılıyor; ama siz üstlerine binerek yüksek yerlere ulaşabilirsiniz. Aralarına girmemeye çalışın.



The Many'nin Beynini patlatmayı umuyorsanız onu koruyan bu defans düğümlerini yok etmelisiniz. Beyni yok etmek daha sonra nispeten kolaylaşacaktır.

Maalesef oraya ulaştığınızda The Many'nin biyolojik kütlesinin geminin çevresini tümüyle sardığını ve *Von Braun*'dan ayrılmasını engellediğini görüyorsunuz. Kaçış için bir umudunuz olması için The Many'i bir kerede ve ebediyen yok etmeye çalışmanız gerek ve bunu içeriden yapacaksınız. Rickenbacker'in kaçış kapsüllerinden birini kullanarak kendinizi canavarın göbeğine fırlatın. Bunu yapmadan önce olabildiğince çok silah ve cephane biriktirmek akıllıca olur; bir kez The Many'e girdiğinizde dönüş yoktur.

Bu bölümde karşılaşacağınız düşmanlar: Görünmez Annelid örümcekleri, ve pek çok Mk II Lazer taretleri.

The Many

Bir kez The Many'nin içerisine girince birkaç kapalı Sphintcter'dan (bir nevi kilitli kapı) geçmeniz gerek. Sphincter'lar sinir demetleri (Nerve Cluster) tarafından kontrol ediliyor; onları açmak için bulduğunuz bütün sinir demetlerini yok edin. İlerleyişiniz ara sıra yarı saydam zarlar tarafından engellenecek; ancak bunlar hemen her tür silahla ortadan kaldırılabilirler. İlk Sphincter'den geçtikten sonra (iki sinir demeti yok etmeniz gerek) kendinizi The Many'nin sindirim sisteminde bulacaksınız. Burada içeriye alınan besini öğüten hareketli, dev dişlerle karşılaşacaksınız. Dişler yukarı aşağı hareket ederken yüksek yerlere ulaşmak için üzerine atlayabilirsiniz; ama altlarında kalmamaya dikkat edin! Dişlere binerek son sinir demetine ulaşabilirsiniz, bu demeti yok edince son Sphincter'ı da geçebileceksiniz. Bu sizi Annelid yumurtalarının oluştuğu yere ulaştıracak. Buradan çıkmak için derin bir havuza uzun bir atlayış yapmanız gerekli. Bu havuzdan çıktıktan sonra tek bir yol olduğunu göreceksiniz. Bu yol doğrudanThe Many'nin beyninin bulunduğu bölmeye açılıyor.

Bu bölme doğal olarak çok iyi korunuyor. Tüm korumları öldüremezsiniz zaten siz öldürdükçe yenileri gelecek. Canavarların bir kısmını öldürseniz bile Cyborg Midwive'ları öldürmeyin; çünkü bu derhal yardım gelmesine yol açar. Beynin etrafında düzensiz yörüngelerde dönen üç obje göreceksiniz. Beyine ateş ettiğinizde bu objelerin yandığını ve beynin zarar görmediğini fark edeceksiniz. Anlıyacağınız gibi beyine zarar verebilmek için önce bu koruma düğümlerini yok etmelisiniz. Tüm düğümleri yok edince beyni yok etmek görece olarak kolaylaştı demektir, tabii koruyucu yaratıkların saldırılarını savuşturabilmeniz şartıyla. Beyni yok edince, bunun bulunduğu yerde bir geçit açılacak. Son bölüme gitmek için bu geçitten ilerleyin.

The Many'nin içinde tümüyle yeni olan hiçbir düşmanla karşılaşmayacaksınız; ama ilk kez burada çok sayıda Psi Reaver'la savaşmak zorundasınız.

SHODAN

Oyunun son bölümünde SHODAN'ın gerçek planlarını keşfedeceksiniz. Yapmanız gerekenleri iyice anlamak için Dr. Delacroix'nın notlarını iyice okuyun. SHODAN'ın çekirdeğini bulduğunuzda bir SHODAN Avatar tarafından korunduğunu göreceksiniz. Avatar'ı yok etmekle uğraşmayın; çünkü SHODAN hemen bir tane daha yaratacaktır. SHODAN'ın çekirdeği de dönmekte olan güç alanlarıyla korunuyor. Eğer bir hacker iseniz yakındaki üç bilgisayar terminalini de hack ederek kalkanları kaldırabilirsiniz (birini ya da ikisini kırmak yeterli değil). Bu bilgisayarların etrafındaki zemin aralıklı olarak elektrik yükleniyor, bu yüzden dikkatli olun. Eğer bu bilgisayarları kıramadıysanız kalkanları kayda değer bir ateş gücüyle indirmeniz gerekli. Her bir kalkan zamanla gücünü tazeliyor (tümüyle yok edilmediği sürece), bu sebeple silahlarınızın en seri ateş modunu kullanın. Kalkanları parçaladığınızda olabildiğince hızlı bir şekilde SHODAN'ın çekirdeğini imha edin.

SHODAN ve The Many'nin yok edilmesiyle en sonunda sağ kalabilmiş birkaç kişiyle birlikte eve dönüp emekli olabilirsiniz. Tabii System Shock 3'e kadar... Ne de olsa her esaslı kötü karakterin güvenli bir yerlerde sırasını bekleyen yedek bir planı vardır.

PCG



SHODAN: SHODAN'ın çekirdeği, dönen güç alanları tarafından korunuyor. Ona zarar verebilmek için ilk önce bu alanları indirmelisiniz. İster Hack edin, ister patlatın seçim sizin.

Descent 3

Bir kez daha cehennemin derinliklerine inmeye hazır mısınız!

Bu *Descent 3* tasarımcıları kafayı mı yedi? Bizim insanüstü güçlere sahip olduğumuzu falan mı zannediyorlar? Bu oyun gerçekten ZOR! Tabii, *PC Gamer* ekibi için oyunun en zor anlarının bile pek sorun çıkarmadığını söylemeden geçemeyeceğim (öhö öhöö); ama sizin gibi ölümlülerin mücadelesi gözümüzden kaçmış değil. Artık yeter demenin vakti geldi! Elinizdeki bu tam çözümün yardımıyla, canınızı sıkan şu yeraltı zebanilerini geldikleri yere gömebileceksiniz!

Basic Tips

Size verebileceğim en iyi tavsiye, uygun bir kontrolleri seçmek ve onlarda ustalaşmak. Eğer elinizde çok fonksiyonlu bir joystick varsa oyun içinde harikalar yaratabilirsiniz. Tabii ortalama bir first-person shooter fanatiği, daha hızlı ve duyarlı olmasından dolayı mouse/klavye ikilisini tercih edebilir. Unutmayın ki sahip olduğunuz her avantaj sizi ölümün soğuk nefesinden biraz daha uzaklaştıracaktır.

Savaşırken hareket halinde olmaya bakın; sağlı sollu dalışlar, kıvrak dönüşler yapın. Bu hareketleri hedefe ateş ederken ve poponuzu kurtarmaya çalışırken etkili bir biçimde uygulayabilmeniz epey pratik yapmanızı gerektirecek. Sağa sola ve yukarı aşağı kaymayı öğrenin. Kaybolursanız bir sonraki hedefinizi bulmak için Guidebot'unuzu kullanın. Rehberinizi kesinlikle kaybetmeyin! Hedeflerinizle ve arada sırada çıkan mesajlarla yakından ilgilenmeyi ihmal etmeyin. Secret Level One için sekizinci bölüme bir göz atın. Secret Level Two içinse onikinci bölüme bakın.

Bölüm Bir
PTMC Retention Center

İnişiniz bilgi merkezinin içinde başlıyor. İçerilere doğru ilerleyin ve geçidi koruyan iki Gyrobot'un işini bitirin. Duman kanallarından devam edin ve aşağıdaki kapıdan geçin. Gyro'yu temizleyin ve sağa gidin. Merkezinden ateş püskürten bir odaya gelene kadar devam edin. Dikkatlice ilerleyin, önünüze çıkanları temizleyin ve odanın girişinin altında yer alan iki düğmeye ateş ederek fırını söndürün (ateş söndükten sonra toplayabileceğiniz birçok power-up ortaya çıkacak).



BÖLÜM 1: Alevlere dikkat! Geminizin fiyakasını bozmak istemezsiniz, değil mi?

Geldiğiniz yoldan geri dönün ve artık kilitli olmayan üstteki kapıdan geçin. İçerideki düğmeyi vurunca koridordaki güç alanı devre dışı kalacak.

Yeni oluşan açıklıktan geçerek taretleri ve bütün düşmanları temizleyin (güdümlü füzeler geniş alanlar için birebir). Bir sonraki binanın zeminine doğru ilerleyin ve orada bulacağınız koridora dalın. Karşılaştığınız Tubb ve Gyro'ları savuşturarak tünelden aşağı devam edin. Büyük bir oda görünce...durun! Yerinizden kıpırdamadan uzaktakilerin işini bitirin. Eğer etrafınızın sarılmasını istemiyorsanız fazla yaklaşmamaya çalışın. Odaya girin ve diğer taraftaki açıklıktan çıkın. İlerlemeye devam edin. Kaybolursanız biricik arkadaşınız Guidebot'tan yardım isteyin. Geçiş anahtarını bulunca merkez koridorundaki mazgaldan geçerek bölümü bitirin.



Düşman yapay zekası inatçı, kurnaz ve acımasız. Tubb'lar bunu size ispatlamak için can atıyorlar.

Bölüm İki
Novak Corporate Prison

Bu bölüme bir mağarada başlıyorsunuz. Tepe lambanızı açıp mağaranın derinliklerine doğru ilerleyin. Kavşağa gelince sağa dönün ve mazgalları uçurarak kendinize yol açın. Önünüze fırlayanları temizleyerek devam edin ve bu bölgenin çıkışına varınca Guidebot'unuzu serbest bırakın.

Artık yeniden dışarıdasınız. Kurtarma gemisinin yolunu temizlemek için taret kulelerinin dördünü de yok edin. Hangara girin ve savaşmaya hazır olun. Hangarın içinde G-1 anahtarı var; köşelerden birine saklanmış. Anahtarı bulduktan sonra zemindeki deliklerden birine dalın.

Bu mağaralarda gezerken hırsız robotlara dikkat edin; sizden bir şey çalarsa gözünün yaşına bakmayın. Alanı dolduran yeşil asitle temas etmekten kaçının. Bir çift büyük boru görene kadar mağaralarda ilerlemeye devam edin ve en yakındakine girin. Borunun diğer ucu büyük bir odaya açılıyor. Kapıdan girin; içerideki nişlerden birinde R-1 anahtarını bulacaksınız. Onu alın ve kapıları açın. Bu iki borunun derinliklerinde birkaç power-up var; ama göreviniz dosdoğru devam etmenizi gerektiriyor.

Minimum Security alanında giriş için G-1 anahtarını kullanın. Daha ileride, Medium Security alanında ise R-1'i kullanacaksınız. Bir mazgal bulana kadar tünellerde ilerleyin; oradan geçince büyük bir pencere ve iki tane kol göreceksiniz. İlk kola (soldaki) vurunca bir robot içeriye girecek ve bir obje alıp dışarı çıkacak. İkinci kola vurunca da robot objeyi asit havuzuna bırakacak.

Geldiğiniz yoldan geri dönün ve hücrelerin bulunduğu alana girin. Doktorun size el salladığını görene kadar teker teker hepsine bakın. Minimum Security'e geri dönün, kanaldan yukarı çıkın ve kolu vurun. Böylece güç alanı devre kışı kalarak sizin çıkmanıza izin verecek. Doktor için endişelenmeyin. Mekik onu alacaktır.



BÖLÜM 2: Robotu devreye sokmak için soldaki kola, objeyi bırakması için ise sağdaki kola vurun.



BÖLÜM 3: Komplekse girebilmek için bu dev canavar kafasının ağzından içeri dalın. Lava temas etmemeye ve devriye gezen robotlarla karşılaşmamaya dikkat edin.

Bölüm Üç: Piccu Station and SRAD Research

Bütün power-up'ları topladıktan sonra odadan çıkın ve boyut kapısından geçin. İçinde büyük bir kolon olan bir odaya varınca geri çekilin ve düşmanlarınızın işini uzaktan bitirin. Sisli bir koridora gelene kadar ilerleyin. Monitöre yaklaşın ve düğmeye basın; bir önceki odada bulunan güç alanını devreye sokmuş olacaksınız.

Oraya geri dönün ve dışarıya çıkan bir açıklığa varana kadar artık geçilebilir durumdaki koridordan ilerleyin. Bölgeyi hemen terk etmeyin. Dışarıdaki dört yaramaz kuleciği fark ettiniz mi? Onların arasındaki elektrik panellerini (kabloları) yok edin. Böylece devre dışı kalacaklar (onlar sizi kızartmadan bu işi bir an önce halledin).

Vadiden aşağı doğru devam edin ve gözlerinizi dört açarak yolun sonundaki kapıdan geçin. Türbine bir göz atıp ilk sağdan uzun bir geçide girin. İçinde birçok zebaninin sizi beklediği büyük odaya girin. Onlara ağızlarının payını verdikten sonra sağdaki kapıdan geçerek başka bir büyük odaya girin. Boruların altında bir anahtar var. Uzun geçide geri dönün. Artık o giremediğiniz kapıyı açabilirsiniz. Kapıdan girin, bazı geçitlerden sonra büyük bir mağaraya ulaşacaksınız.

Biraz geride durup her robotu bir kerede haklamaya çalışın. Bir yaratığın kafasına benzeyen komplekse yaklaşın ve ağzından girin. Lava ve devriye gezen robotlara dikkat edin. Dosdoğru devam edin ve diğer taraftaki benzer bir ağızdan dışarı çıkın. Cam kubbeyi gördünüz mü? Bir füzeyle işini bitirin ve açtığınız delikten içeri girin. Buradaki dört kapıya da bir göz atıktan sonra önünde bozuk bir rampa olandan girin. Bu sefer hedefiniz hırsız robot. Onu kovalamalı ve yok etmelisiniz. Bıraktığı zımbırtıyı kapın (şarjör gibi bir şey).



CHAPTER FOUR: İşte size kaybetmeyen bir eşitlik: Material Defender artı Subway eşittir ölüm.

Geldiğiniz yoldan geri dönün ve solunuzdaki kapıdan girin. Zımbırtıyı, duvarlarda garip şekillerde dönen objenin yakınındaki düğüm noktaları üzerinde kullanın. Son odaya geri çekilin, düğmeye ateş edin, demoyu seyredin ve noktaların bulunduğu yere tekrar gidin. Süper hırsızla karşılaşmaya hazır olun. Şarjörü alarak cam kubbeden çıkın ve bölümü bitirin.

Bölüm Dört: PTMC Corporate Headquarters

Biraz yer değiştirmeye ne dersiniz? Artık Seul'daki bir metro istasyonunu araştırmakla yükümlüsünüz. Platforma ulaşana kadar tünelde ilerleyin. Bir metro geçene kadar oyalanın. Hızlı hareket ederek (afterburner'ınızı kullanın) bir sonraki trenin geçmesini beklemek için bir nişe saklanın. Bir sonraki platforma (sağda) ulaşana kadar bu işlemi tekrar edin. Tren istasyonuna ulaşana kadar "kaç ve bekle" ikilisine devam edin.



BÖLÜM 5: Bunun gibi diğer delikleri de bulun ki düşman sizin saldırılarınızı savuşturmak için başka çareler arasın.

Yukarı doğru ilerleyip sokağa çıkın ve bulduğunuz metal mazgalı parçalayarak açın (yönler; sağ, sol, ileri, sağ ve sonra yukarı bakıp çıkın). Bir kapı görene kadar sokağın aşağısına doğru ilerleyin. Kapıdan geçin ve avludaki kuleden girin. Platformu bulup Suzuki'ye bilgi yollamak için bilgi kartuşunuzu aktif hale geçirin ve kuleden çıkın. Paralı askerlerin (Black Pyro'larla uçuyor olacaklar) gözünün yaşına bakmayın. Hepsi geberince bölüm bitiyor.

Bölüm Beş: Red Acropolis Research Station

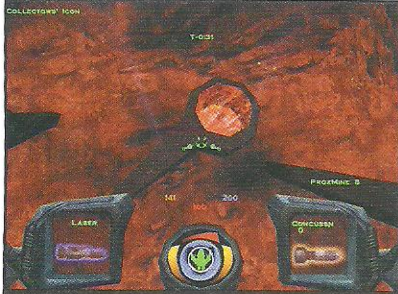
Bu sefer zamana karşı yarışıyorsunuz, yani kıpırdayın! Numaralı kapıların olduğu odaya girin. #1'den içeri girin, reaktörü koruyun ve bütün robotları yok edin. Geri dönün ve ikinci reaktörü de korumak için kavşaktan sola dönün.

Numaralı kapılara geri gidin. #3'e girip üçüncü reaktörü koruyun. Bütün direnci kırdıktan sonra çevreden biraz kalkan ve afterburner power-up'ı toplayın ve ikinci saatin işlemeye başlamasını bekleyin. Bu sizin kaçmak için sahip olduğunuz zamanı gösteriyor. Çıkış numaralı kapıların bulunduğu odanın yakınında bir yerde; ama zemindeki boruların üzerinde bir delik bulmak için tepe lambanızı kullanmak zorundasınız. Fanın altından geçin ve tünelden çıkın.

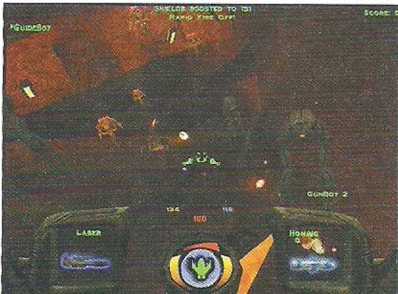
Bölüm Altı: Martian Nomad Caverns

Bu dar vadinin derinliklerinde göçebelerin iniş platformlarını bulacaksınız. Kolonların yanındaki siyah objeleri yok edince platform da ortadan kalkmış oluyor ve size bir yol açılıyor. Old Scratch robotlarıyla ilk karşılaşmanızı yapmak üzeresiniz; dikkatli olun derim. Sadece sizden çaldıkları her silahı odanın zemininde bulabileceğinizi aklınızdan çıkarmayın. Bu robotların icabına baktıktan sonra toplayıcı ikonunu bulmak için Guidebot'unuzu kullanın.

Geldiğiniz yoldan geri dönün; ama bu kez daha önce sola döndüğünüz yerde sağa yönelin. İçinde bir tank dolusu erimiş lav bulunan bir oda bulana kadar araştırmaya devam edin. Yukarı uçarak dışarı çıkın. Burada sizin için küçük bir engel var: Her delik objenin içinden geçmek. İçinden uçtuğunuz her obje bir sonrakinin kalkanını indiriyor.



BÖLÜM 6: İşte bu görevdeki yeni hedefiniz: Yapıcı İkonu!



CHAPTER SIX: Old Scratch ve arkadaşları karşılama komitesi olmalarının yanında yok etme komitesinin de kurucu üyeleri. Aman dikkat!



BÖLÜM 7: Eğer virüs örneklerini bulup bölümü tamamlamanın hayallerini kuruyorsanız bu yaramazların birçoğuyla ilgilenmek zorunda kalacaksınız.

Başarı sizi yapıcı ikonuyla ödüllendiriyor. Lav tankının olduğu odaya dönün ve zeminde bir çatlak bulana kadar devam edin. Çatlaktan dışarı çıkın. Odadaki ilk küçük nişte yapıcı ikonunu kullanın. İkincisinde ise toplayıcı ikonunu kullanın ve sonra geldiğiniz yerden çıkın.

Kavşağa geri dönün; artık zeminden geçebildiğinizi fark ettiniz mi? Uzun bir geçitte ilerlemeye devam edin. Biraz sonra rahip ikonunu göreceksiniz. Bu başka bir bulmaca: İlk kolon setini geçip gidin ve sağa dönün. Duvarın karşısında kalın ve sola dönün. Kolonları pas geçin ve sola dönün. Sadece bir kolonu pas geçin ve sağa dönün. İlerleyin ve sola dönün (güç alanına dikkat). İki kolonu pas geçip sola dönün. İki tane daha geçip tekrar sola dönün. İki tane daha ve bu sefer sağa; iki tane daha ve sola; iki tane daha ve sağa (yeter!). İlerleyin ve en sonunda (oh be) güç alanının kalktığını göreceksiniz. Rahip ikonunu kapın. Karşınızdaki küçük odaya girin ve ikonu nişe yerleştirin.

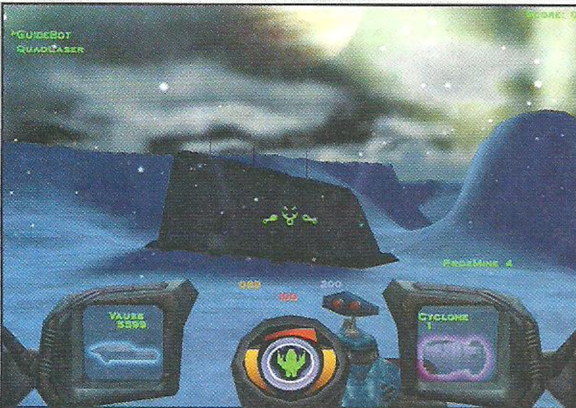
Yeni açılan kapıdan geçin ve içinde saydam bir tünel olan bir odaya girin. Tünele girip demonun tadını çıkarın; artık savaşmak zorunda olduğunuz Homunculus'u gözükecek.

Bölüm Yedi
PTMC Research Bunker

Pisliğe iyice bulaşın ve geldiğiniz büyük deliklerin hepsini inceleyin. Aradığınızın içinde dört tane düğme var. Üssün kalkanını indirmek için düğmeleri vurun ve daha sonra ortaya çıkan mavi kolonu da yok edin.

Başladığınız noktaya geri dönün ve yakınınızdaki taretler için endişelenmeyin; onları zaten devre dışı bıraktınız. Tünele girin ve büyük bir mağaraya varana kadar ilerleyin. Yok edilmesi gereken bir tankla karşılaşana kadar devam edin. Tankın koruduğu bölgeye girince otomatikman düşmanlarınızla yakın temasa gireceksiniz. Yakındaki düğmeye basın, benzer bir oda bulmak için geçidi geçin ve oradaki düğmeye de basın.

Artık tankın bulunduğu yerin yakınındaki kapıyı açabilirsiniz. Bir önceki odada bulunan hızlandırıcıyı aktif hale geçirmek için mavi kolona dalın. Aşağı doğru devam edin. Yaramaz robotlarla dolu bir odaya varacaksınız. Onları yok edin ve kanaldan aşağı ilerleyerek içinde iki tane daha düğme olan bir odaya ulaşın. Anahtarı bulmak için yan geçitlere dalın. Anahtarı kapınca içinde bir sürü robot ve devasa alev makineleri bulunan yeni bir odaya gelene kadar devam edin. Alevleri söndürmek ve virüs örneklerini serbest bırakmak için bütün düğmeleri vurmalısınız. Virüsleri alın ve görev bitene kadar kanaldan yukarı çıkmaya devam edin.



BÖLÜM 8: Bu duman bacalarına girebilmek için afterburner'larınızı kullanın. Siz terlemeye başlamadan ben işlerin bayağı kızışacağını söyleyeyim.



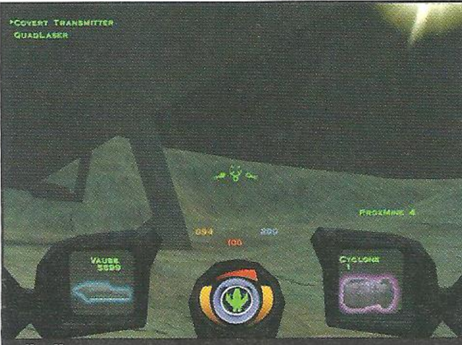
BÖLÜM 8: Bu bölümdeki yeni hedefiniz bu binalar olacak. İçeride bir düğme var; ama o düğmeye basmak o kadar da kolay olmayacak.

Bölüm Sekiz
PTMC Dol Amaad Fuel Refinery

Manzaranın ve karın cesaret edebildiğiniz kadar tadını çıkarın; çünkü burası biraz sonra gerçekten çok ısınacak! Afterburner'ı kökleyip binaları pas geçin ve sağınızdaki dağın etrafından dolaşın. Hedefiniz fabrika bacalarına benzeyen o üç yapı. Sağdaki yapının içine uçun (dumandan çabucak kurtulabilmek için afterburner'ınızı kullanın) ve oyalanmadan boyut kapısından geçmeye çalışın. Eğer geç kalırsanız sadece birazcık bekleyin; tekrar açılacaktır.

Büyük bir odaya varana dek inişe devam edin. Zemine doğru alçalıp kanala girin. Bir sonraki kavşaktan sağa dönün ve içinde büyük bir makine ve dört adet kırmızı panel bulunan bir odaya varana dek devam edin. Panelleri uçurun ve yarattığınız açıklıktan geçin.

Kapıyı açıp koridorun sonundaki düğmeyi kaldırın; bunu yapınca havalandırma sistemini devreye sokmuş oluyorsunuz. Büyük kanala geri dönün ve içi boru kaynayan bir odaya varana kadar duvardaki geçitten devam edin. Sağa dönün ve mor duvardan yukarı uçarak üç



BÖLÜM 9: Merkür'ün yakıcı güneşinden paçayı kurtarabilmek için rampaların yarattığı gölgenin içinde kalın.

duman bacasının olduğu ortama çıkın. Oradan da açık havaya geri dönün.

Daha fazla bina bulana kadar kanyondan aşağı uçmaya devam edin. Çatıda bir açıklık göreceksiniz, oradan geçin ve içerideki düğmeye basın. Kanaldan aşağı uçun ve bütün gücünüzle dönen objeye (ısı kazanı) ateş edin. Dışarıya çıkıp başka bir kompleks bulana kadar devam edin ve yukarıda saydığımız işlemleri tekrarlayın, üçüncü kompleks için de bütün bunları bir kez daha uygulayın.

Üçüncü komplekste işinizi bitirdikten sonra ortamı terk etmeyin. Yukarı devam edin ve orada bulacağınız kapıdan geçip uzun bir koridordan aşağı inin (fanın çekim kuvvetine dikkat etmelisiniz). Küçük bir yeraltı kompleksi bulana dek mavi renkli mağara tünelinde ilerleyin. Tareti yok edip güç alanını kaldırın ve pencereleri bulana kadar yukarı devam edin. Onları kırıp içeri girin. Hangarı bulana dek devam edin. Bu odadaki bütün düğmelere basın. İlk önce en yakınınızdakine sonra da ortadakine basın. Eğer bu işlemi doğru yaparsanız firkateyn ayrılacaktır. Görevi bitirmek için bölgeden çıkmanız yeterli.

NOT: İlk gizli görev için hasar görmüş bilgi kartuşunu bulmalısınız. Onu bulunca gizli bir silah fabrikası hakkında bilgi alacaksınız. Daha sonra yolunuza normal bir şekilde devam edebilirsiniz.

Bölüm Dokuz: PTMC Spacecraft Factory

Merkür'e hoşgeldiniz. Rampanın altındaki gölgeye yapışıp olabildiğince çabuk odadan içeri kaymak için afterburner'ınızı kullanın (güneşe bu kadar yakın olmak sağlığınız açısından çok sakıncalı). Kanaldan aşağı inin, arkanıza dönün ve yeni koridora girin. İlk virajınızı alın ve dengeleyici devre dışı bırakmak için odadaki düğmeye basın.

Tekrar koridora gelin ve bir sonraki kapıdan sağa dönün. Biraz sonra eskortluk yapmakla yükümlü olduğunuz kargo gemisinin bir Walker tarafından saldırıya uğradığını göreceksiniz. Walker'ın işini bitirmek için elinizde ne var ne yoksa kullanın. Güç alanının üstünden geçip içi düşman dolu bir odaya dalın. Onları da bir güzel ayıkladıktan sonra dikkatinizi güç alanının her iki tarafındaki düğmelere verin, onları vurun ki devre dışı kalsınlar. Karşılaştığınız her güç alanı için yukarıdaki işlemi tekrarlayın.

Kargo gemisi çevreye birtakım şeyler dağıtırken yanında olmaya bakın. Taretlere ve aniden saldırabilecek düşmanlara dikkat edin. Bir süre sonra gemi, işini bitirip bölümü kendi başına terk edecek.

Bölüm On: CED Lunar Command Base

Bu görevin anahtarı sinsilikte yatıyor. Eğer tepe lambanızı veya afterburner'ınızı kullanırsanız görünmez olmanız bir şey ifade etmez. Yavaşça hareket edin, düşmanlarla tek tek ilgilenin ve girişi alttaki hangardan yapın. Guidebot'unuz fark edilmeyeceğinden onun sizi Data Vault'a götürmesine rahatlıkla izin verebilirsiniz.

Açık alana doğru ilerleyip vadiden geçin ve ikinci bir açık alana ulaşın. Kubbenin anahtarı arkanızdaki kulenin içinde. Bir sonraki odada bulunan bilgi arayüzünü kullanarak kuleden çıkıp arkasındaki mavi odaya girin.

Kule odasına geri dönün ve kanaldan aşağı inin. Oradaki düğmeye basın (size bilgi yükleme olayını öğretecek). Seeker Mine'lar ortaya çıkabilir; bu yüzden camı kırıp kirişi kırsanız iyi olur. Guidebot size, bu defans sistemlerini etkisiz hale getirecek bir düğmeye giden kısa yolu gösterecektir.

Kontrol odasına girin ve yükleme panelini aktif hale getirin. Biraz daha hafıza bulmak için Guidebot'u kullanın. Panel çok uzun süre aktif halde kalamayacağından elinizi çabuk tutun. Hafızayı bulunca panelin üzerinde kullanın ve böylece bölümü bitirin.

Bölüm Onbir: PTMC Storage Facility

Buradaki göreviniz hapsedilmiş bir pilotu kurtarmak. Uğraşmanız gereken tüneller tam bir fare labirenti bu yüzden Guidebot'unuzu kullanın ve yakından takip edin. Bir süre sonra ortasında bir maden arabası bulunan büyük bir oda bulacaksınız. Bu maden arabasının altında bir düğme bulunuyor, onu vurun. Araba sizin için yeni bir yol açacaktır. Bir ara sahne görene dek yolunuza devam edin. Ara sahne size bazı kamera ve taretleri gösterecek; taretler korkunç Frag taretleri ve son derece tehlikeliler. Ancak bu taretleri onları yönlendiren kameraları vurarak zahmetsizce devre dışı bırakabilirsiniz. Aklınızda bulunsun bir Frag taretle her karşılaştığınızda kamera arayın.

Sonraki odada Frag taretlerini işlevsiz kılın ve düğmeleri vurun; bu güç alanını açacaktır. İlerlerken daha fazla güç alanıyla karşılaşacaksınız, onları yok etmek için yakınlarındaki jeneratörleri vurun. Tavandaki büyük güç alanını yok etmek için üç düğme ve birçok jeneratör bulmalısınız. İş halledilince uçup hapishanenin anahtarını alabilirsiniz.

Anahtarı alın ve tutuklunun hücresini bulun (bulunması kolay; ama kaybolduysanız Guidebot'unuzu kullanabilirsiniz). Bu arada bir Boss (tıpkı Homunculus'a benziyor; ama sohbeti pek de hoş değil) robotla yapacağınız zorlu savaşa da hazır olmalısınız. Bu badireyi de atlattıktan sonra altı düğmesi olan yuvarlak odayı bulun. Tüm düğmeleri ve de jeneratörü vurun. Gemisinin üstündeki düğmeyi vurarak pilotu serbest bırakın ve



BÖLÜM 11: Maden arabasının altındaki düğmeyi vurun ki hareket edip yolunuzu temizlesin!



BÖLÜM 11: Bu kameraları vurmanız sizi Frag taretlerinden ve bir sürü hasardan kurtaracak. Bölüm biraz karmaşıklaşacağından Guidebot'unuzun peşinden ayrılmayın.

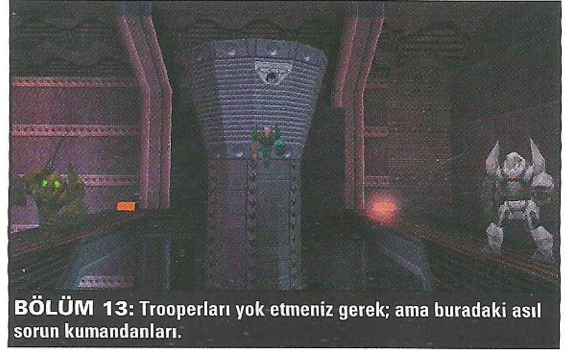
işaret ettiği şaftı takip ederek uçun.

Bölüm Oniki: PTMC Pilot Proving Grounds

Bu bölüme oldukça belalı bir durumun içinde başlıyorsunuz; sizi yakmaya çalışan makinede ki tüm kilitleri vurun. Kilitlerin her biri bir köşede. Aynı zamanda karşınızdaki Napalm topunu vurmaya hazır olun. Daha sonra açınızı iyi ayarlayın ve her bir jeneratörü sizi serbest bırakacak şekilde vurun.

Devam ederken ilerlemenizi engelleyen güç alanlarını deaktive edecek olan düğmeleri vurmalısınız. Üzerinde "Proving Grounds" yazan kapıyı bulun ve içeri girin. Arenanın birinci bölümünün anahtarını alın ve buradaki düşmanı da öldürmeyi unutmayın. Tüm bunları sinirli bir "Advanced Stinger robot"la karşılaşana dek diğer arenalar içinde tekrarlayın. Arenayı geçerek geri dönün ve her türden bir sürü robotla savaşacağınız zahmetli bir savaşa hazırlanın sonra da bölümden çıkın.

NOT: Gizli bölüme ulamak için arenanın 4. levelına geri dönüp dört düşmanın her birini yeniden (sırasıyla) yok etmelisiniz. Sonra öylesine ölümcül bir robotla karşılaşacaksınız ki.... Yani gizli bölümün canı cehenneme deyip kuyruğunuzu kıstırıp kaçarsanız kimse ayıplamaz. Neyse, deneyeceğim diyorsanız Dragon'a karşı iyi şanslar arkadaşlar!


BÖLÜM 13: Trooperları yok etmeniz gerek; ama buradaki asıl sorun kumandanları.

Bölüm Onüç: CED Expediatory Dreadnaught

Burada işler fena! Trooper botlar muazzam bir yıkım yaratıyorlar; eh onları bulup durdurmak da sizin işiniz. Etrafta kaç tane Trooper olduğunu, keşif arayüzünü kullanarak öğrenebilirsiniz; ama bu size tam yerlerini gösteremeyecektir. Hızla Guidebot'unuzu harekete geçirin ve Trooper'ların üretildiği Aft Matcen'i bulun. Üretimi durdurmak için güdümlü füzelerinizi kullanın (etrafta bolca bulacaksınız). Bu bölümdeki powerupları ya her deliği deli gibi arayarak ya da Guidebot'unuzu kullanarak bulabilirsiniz (Guidebot'unuz bu bölümde düşmanları saptayamaz). Guidebot'unuz size gemi boyunca liderlik edecek ve şeytani robotların hemen hepsine zaten rastlayacaksınız. Bu bölümdeki Boss olan Advanced Gunslinger'a dikkat edin. Bu sefer ki Boss'tan gerçekten sağlam bir dövüş bekleyebilirsiniz. Tüm Trooper'lar yok edilince bölüm bitmiş oluyor.



BÖLÜM 12: Ne başlangıç ama! Sizi pişirmeye çalışan makineyi durdurduktan sonra bir de Napalm topuyla uğraşmanız gerek!

Bölüm Ondört: CED Orbital Network Transmitter

Bu göreve bir çeşit depoda başlıyorsunuz. Üretimi durdurmadan ve ihtiyacınız olan tüm nesneleri bulmadan kontrolden çıkmış robotları tedavi edecek anti-virüs'ü yayamazsınız. Guidebot'unuzu gerekli nesneleri bulmakta kullanabilirsiniz; ama yol üzerinde kurnaz bir hırsız robot ve diğer birkaç düşmanla karşılaşmaya hazır olun. Üretimi durdurmak için ana şafttan yukarı çıkın ve buradaki güç kaynağını devre dışı bırakın.

Tüm nesneleri topladıktan ve üretimi durdurduktan sonra upload odasını bulun ve anti-virüs programını kullanın. Mühendislik odasına gidin, saati sıfıra ayarlayın ve düğmeleri şu sırayla açın: Sol üst, sağ alt, sol alt, sağ üst. Ayna nodlarını onları yok etmek için ellerinden geleni yapacak olan Bot'lara karşı koruyun. Gücü ve jeneratörün altındaki vericiyi açın iletim tamamlanana kadar da koruyun. Bir başka zorlu Boss ve nefret edeceğiniz gelişmiş robotlara karşı hazırlıklı olun.

Bölüm Onbeş: Dravis' Stronghold

Amacınız Dravis'in kalesini basıp virüsü bir kez daha upload etmek. Oraya gitmek işin en zor kısmı ve ne yazık ki Guidebot'unuz size yardım edemez. Yeraltına tam dört giriş var, sadece bir tanesi sizi odanın anahtarına götürecek. Tabanı lavla kaplı bir mağaraya açılan girişi bulmaya çalışın.

Sonraki odada lav akışını kontrol eden bazı kadranlar bulacaksınız. Sol pompanın çalışmaya başladığına dair mesajı alana dek her bir kadranı çevirin. Bunu yaptıktan sonra sol pompanın valfından geçerek lav odasına girebilirsiniz. Aldığınız anahtarla kontrol odasının kapısını açın ve acele edin; çünkü lav yeniden yükselecektir.

Mağaraya girin ve karşınızdaki güç alanı inene dek ilerleyin. Burada bir Hellionla ilgili bir ara sahne göreceksiniz. bu bölümü ve oyunu bitirmek için bu düşmanla savaşmalısınız. Tüm bunları becerebildiyseniz, pes doğrusu!

PCG



BÖLÜM 15: Burası virüsü bir kez daha yüklemeniz gereken Dravis'in esaslı kalesi. Eğer buradan tek parça çıkarsanız oyunu kazanmış olacaksınız!

Outcast

Yabancı bir dünyaya yabancı kalmamanız için yardımcı bir rehber

Yönünüzü bulmak için sağlam bir rehber kitabı yanınıza almadan uzak yabancı diyarlara gitmezsiniz, değil mi? Tabii ki hayır! O zaman Outcast'ın dünyasına seyahat etmek istiyorsanız işte size küçük bir arkadaş... Bir tam çözüm!

Kabul etmelisiniz ki iş esaslı aksiyon-adventure oyunları yapmaya gelince Fransızlar gerçekten ustalıklarını gösteriyor. İşte bunun en yakın örneği *Outcast*. Bu oyunu bir Belçika firmasının çıkardığını biliyoruz; ama zaten Belçika pratikte Fransa demek değil midir? Ayrıca oyun bir Fransız aksiyon-adventure'ındaki bütün özelliklere sahip; sağlam bir konu, birçok ilginç karakter, bir sürü kovalamaca ve çatışma ve "çocuk oyuncağı" kalıbını kullanabileceğimiz kadar kolay bir arayüz.

Yine de usta oyuncular için bile işlerin zorlaşabileceği Adelpha gezegeninde göreceğiniz ve yapacağınız çok şey var. Bu yüzden iki dünyayı da kurtarmanızda size yardımcı olabilecek bütün tavsiyeleri, ipuçlarını ve püf noktalarını bir araya getirdik (oyunu bitirin ki devamı yapılsın!). Tabii bizim yardımlarımız ölümün soğuk nefesini sırtınızda hissetmeyeceğiniz anlamına gelmiyor; ama en azından oyunun bir yerinde takılıp nereye gitmeniz veya ne yapmanız gerektiği hakkındaki sorularla boğuşmayacaksınız.

Adelpha Dünyaları

Adelpha'nın altı dünyasının her birinde yapabileceklerinizin tamamını listelemek imkansız gibi bir şey; çünkü silah, alet edevat edinmeniz veya hızlanmanızı sağlayacak bir twon-ha'ya (şu devekuşu kılıklı iğrenç kokan yaratık) kavuşmanız için sadece zorkin (mangır) kazanmanızı sağlayacak birçok görevle karşılaşacaksınız. Bütün bunları tek tek anlatmak yerine size ne yapılması gerektiğini gösterecek ve şu silah ve zımbırtıları edinmek için ihtiyacınız olan ekstra parayı kazanabileceğiniz yan görevler hakkında da fikir sahibi olmanızı sağlayacağız. Giriş dünyası olan Ranzaar'ı atlıyoruz; bu sadece hikayenin oturması ve sizin kontrollere alışabilmeniz için tasarlanmış bir dünya.



SHAMAZAAR: Yaratığı öldürmekle zaman kaybetmeyin; sadece suya dalın ve dipte sizi bekleyen ganimetleri daha fazla bekletmeyin.

Shamazaar

Daoka'dan yukarı doğru yüzün ve sahile çıkabileceğiniz basamaklara doğru ilerleyin. Bu işi birçok kez yapacağınız için daha önceden ustalaşırsanız iyi olur. Oraya vardığınızda ilk gördüğünüz düşmana saldırmak yerine en yakındaki dost canlısı talan ile konuşun ve onu Shamaz Zeb'e kadar takip edin. Zeb'le konuştuktan sonra başka bir talan'dan sizi Recreator'a götürmesini isteyin ve size ne kadar cephane sağlayabileceğini öğrenin. Alabildiğiniz kadar almaya bakın (cephaneyi kullanabileceğiniz silaha daha sahip olmasanız bile).

Shamazaar'da iki ana hedefiniz var: Beş Mon'dan bir tanesini bulmak ve askerleri zayıf düşürebilmek için Riss üretimini durdurmak. İki görevi de başarmanız için dört esans putunu bulmanız gerekiyor. Üç tanesini sıkı bir şekilde korunan dikdörtgen biçimindeki Riss depolarında bulabilirsiniz. Onlara saldırmadan önce yeterli cephanenizin ve sağlığınızın olduğundan emin olun. Bunları sağlamak için Shamazaar'daki değişik yerlerde karşılaşabileceğiniz küçük birliklere saldırabilirsiniz. Naarn adında bir talan dördüncü puta sahip. Onu alabilmek için Essence Stone'u Zeo'ya ve sahte bir esans taşını da bölgenin lideri Maar'a getirmelisiniz. Sahte olanını Temple Fae'nin yakınında yerde bulabilirsiniz. Gerçeği ise Temple Fae'nin kuzeydoğusundaki iki küçük su birikintisinin birinde saklı (içinde devasa su canavarı olmayanda).

Gölde yüzen etobur sankaar hakkında endişeleniyorsanız bir CLAPR-T ile dibe bir dinamit yollayın. Gerçek esans taşını Zeo'ya verdikten sonra Mazum'a biraz magwa (bir bitki) götürün ki Maar'ın esans putlarının sırrını açığa çıkaracak bir tableti koruduğunu öğrenin. Sahte esans taşıyla Maar'a gidin. Size Mazum'un tabletini içeren bir sandık verecek. Sandığı bir dinamitle patlatarak açın ve tableti Mazum'a götürün. Mazum üzerine bir diyagram çizecek. Artık Temple Fae'nin derinliklerine doğru bir saldırı başlatabilirsiniz. Herkesi öldürdükten sonra elinde dördüncü putla Naarn daoka'lardan bir tanesinde belirecek. Mazum'un tabletini bir rehber gibi kullanarak üç tanesini Temple Fae'yi çevreleyen küçük tapınakların tepelerindeki boşluklara yerleştirin (kolayca tanıyabilmek için her birinin tepesindeki sembole bakın). Daha sonra Temple Fae'ya gidip sonun-



SHAMAZAAR: Siyahlar içindeki askerlere özellikle dikkat edin. Çok güçlü enerji dalgaları yaydıklarından sağlık metrenizi bir anda aşağı çekebilirler.



SHAMAZAAR: Ubik-OA'yı kullanarak saldırmak üzere olduğunuz bölgelere önce hologramınızı göndererek düşmanlarınızı kandırabilirsiniz.



TALANZAAR: Talanzaar'ın şehri Okriana'ya gitmeden önce şehrin dışında biraz sürterek cephane ve sağlık toplayın; tüccar Balazaar'ın satın almak istediği kutsal kalıntıyı da bulun. Shamazaar'dan edinebileceğiniz bir twon-ha hızınızı oldukça artıracaktır.

cusunu da tapınağın en tepesindeki boşluğa yerleştirin. Artık ilk Mon'a sahipsiniz. İlk köye geri dönün ve twon-ha ağılının yanındaki daoka'ya girip Talanzaar'a olan yolculuğunuza başlayın.

Talanzaar

Buradaki ana hedefiniz, Fae Rhan'ın askerlerinin moralini bozabilmek için Zot'u vergi toplamayı bırakması hakkında ikna etmek. Ayrıca Dolotaie muhafızlarının Fae Rhan'ın birliklerinden korumak için sakladığı iyi bir takım arkadaşı olan Marion Wolfe'u da bulmalısınız. Buradaki Mon'u şu an değil, ama oyunun sonunda elde edebileceksiniz.

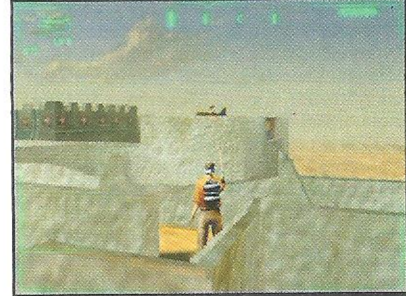


TALANZAAR: Okriana'da uygulayabileceğiniz harika bir savaş taktiği de odanın birine dalıp içeri girenleri teker teker harcamak.

Vergilendirmeyi durdurmak için lampe (bir tür içki) yapımcısı Zoss ile su tüccarı Heza arasında bir tartışma başlatmalısınız. Heza kuyudan yeterli verim alamadığı için su fiyatlarını artırmış ve beraber çalıştığı diğer birçok tüccar da onun yolunu izlemiştir. Sonuç olarak Zoss lampe yapımı için gereğinden fazla harcamak zorunda kalacaktır. Bu karışıklığı çözmek için LN-DUO 500 silahına ihtiyacınız olacak; yeterince paranız olunca mor pelerinli tüccarlardan bir tane satın alabilirsiniz. LN-DUO 500'ü şehrin güneyindeki Heza'nın kuyusuna götürün. Heza'nın asistanı Zade'e onun için kuyuyu onaracağınızı söyleyin. Zade talanların toplandığı alanı boşaltacaktır. Suyu bloke eden kayaları parçalamak için kuyunun içine LN-DUO 500'le bir el ateş edin ve sonra müjdeyi vermek için Heza'ya gidin. Sizi zorkin'lerle ödüllendirecek; ama siz şu üç talanı ziyaret etmeden de fiyatlarını düşürmeyecek: Et tüccarı Ominel, müteahhit Zakk ve Riss tüccarı Yagu. Onlarla konuşup fiyatlarını düşürmelerini sağlamalısınız.

Zakk ve Yagu pek başınızı ağrıtmayacak: Zakk'a HK-P12'inizi ödünç verin ve sonra Yagu'yu bulup Shamazaar'a gidip kardeşi Ezef'le kontak kuracağınızı söyleyin (tabii sözünüzde durun). Ominel diğerlerine göre birazcık daha zorlu. Okaar bölgesinden bir Oogoobar bıçağı istiyor. Onu alabilmek için şehrin güneybatısındaki Okasankaar'a ulaşmanızı sağlayacak daoka'ya gidin. Daha sonra Okaar'a giden daoka'yı bulun (aşağıdaki Okaar bölümüne bir göz atın). Okaar'a gelince Oogoobar hakkında Kyuran ile konuşun ve sonra onları bulmak için araştırmaya başlayın. Bir shamaz'ı kurban etmek üzere olduklarını göreceksiniz. Onu kurtarın, törende kullanacakları bıçağı kapın ve Talanzaar'a geri dönüp bıçağı Ominel'e verin. İyi haberleri önce Heza'ya sonra Zoss'a ulaştırın ve son olarak da Zot'a gidin. Ona karmaşanın çözümlendiğini anlatın ki vergilendirmeyi durdursun.

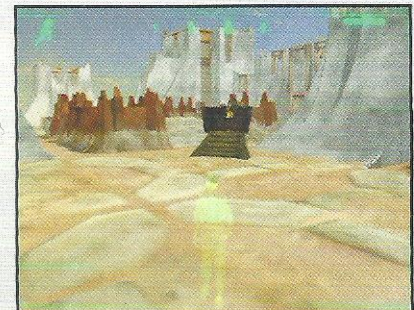
Buradaki birçok farklı talan'dan aldığınız acil mesajlara rağmen Marion'u bulmakta acele etmenize gerek yok. Aslında keyfinize göre esas işinize koyulmadan bütün şehri gezip olabildiğince fazla askerin işini bitirmek de başka bir alternatif olabilir. Marion'u bulma işini basit bir sorun olarak ele alabiliriz. Önce Shamaz Zocrace'in izini bulun. Sizi Zelb'in barına gönderecek. Zelb de size Marion'un Palace Fae'nin batısında bir evde saklandığını söyleyecek.



TALANZAAR: Okriana'nın her yerinde bulunan taretler anında işinizi bitirebilir. Onları fırsat bulduğunuz zaman güvenli bir mesafeden halletmeye bakın.

Fae Rhan'ın sokaklarda gezen birçok birliği var; ama bunların çoğunluğunu basit askerler oluşturmakta. Yani en zayıf silahınızın sadece üç veya dört el isabetli atışı onların işini bitirmeye yeter; ama sizi uğraştıracak üç tane kale var ki gidebilmeniz bile kolay olmayacak: Palace, Barracks ve Armory. Bu büyük binaların herhangi birindeki bir odaya dalıp kapıdan girenleri temizlemeye çalışmak iyi bir taktik olabilir (tabii yeterli cephaneniz varsa) veya bir odanın hemen dışına dinamit yerleştirip askerler geçerken patlatmak da başka bir alternatif. Ayrıca PPS'i (görünmezlik) kullanarak askerlerin arasında fark edilmeden dolaşarak dinamit yerleştirebilir veya kablo döşeyerek bubi tuzakları kurabilirsiniz. Şehir duvarlarının tepesindeki taret toplarına özellikle dikkat edin; duvarları tırmanıp ufku şöyle bir taradıktan sonra uzun menzilden işlerini bitirmek de iyi bir yöntem.

Ve olabildiğince fazla talanla tanışabilmek için yeteri kadar zaman ayırdığınıza emin olun; onlara yardım ettiğiniz için ödüllendirileceksiniz. Mesela Balazaar için kutsal bir kalıntı bulun ki 500 zorkini cebinizde hissedin; Niika'ya biraz zorkin bırakın ki size faiziyle geri versin (dinamit ve cephane gibi zımbırtıları da dahil



TALANZAAR: Görünmez olmak için PPS'inizi kullanın ve Palace Fae'ya gizlice sızın. Bu taret gibi riskli noktalara dinamit yerleştirin ev daha sonra bir sandığın arkasına veya bir odada saklanarak dinamitleri patlatın.

edin). Yardım edeceğiniz diğer kişiler arasında Mogad (kutunun sallanmasını önlemek için tabancanızı kullanın), Gizo (Okasankaar'daki tüccar Zele'ye bir bilezik götürün), Mored (Okaar'dan 10 tane hoki bitkisi istiyor; bıçağı alınca onları da alabilirsiniz) ve özellikle Azirad olmalı. Çalınmış bileziğini bulunca sizi ödüllendirmekle kalmayıp enerji silahlarınızı da upgrade etmeyi teklif edecektir (tabii doğru materyale sahipseniz). Buradan silah upgrade'leri de satın alabilirsiniz.

Artık Adelpha'nın sulak bölgesi olan Okasankaar'ı ziyaret etmenin vakti geldi. Sizi oraya götürecek olan daoka, şehrin güneybatı duvarının dışında bulunmakta.

Okasankaar

Buraya gitmeden önce ateş gücünüzü artırırsanız iyi olur. Maddeleştiğiniz anda etrafınızın birçok askerle çevrili olduğunu göreceksiniz. Öncelikle LN-DUO 500'ü kullanarak önünüzdeki birliklere küçük bir bombardıman yapın; doğrudan düşmanların üstüne veya sizi durdurmak için izledikleri yollara mayınlar fırlatarak bir "ölüm çemberi" oluşturun. Taretlere özel bir ilgi gösterin: Bu toplar karşılaştığınız diğer bütün silahlardan daha fazla hasar veriyor. Birliklerin işini bitirdiğinizde onlardan geriye kalan her şeyi toplamaya bakın ve korudukları silah deposuna uğramayı da unutmayın.

Artık daoka'ya vardığınızda arkanızda kalmış olan zibidilerle uğraşabilirsiniz. Bir binaya çıkan basamakların yanında bir taret topu bulunmakta; eğer önünü çıkarsanız delik deşik oldunuz demektir. Hangi taktik işinize geliyorsa onu kullanarak çevredeki masum talan'lara zarar vermeden o taretin fişini çekmelisiniz. Daha sonra binanın etrafından dolanıp geri kalan askerleri temizleyebilirsiniz. Bütün bu kargaşadan sonra bölgeyi alışık olduğunuz şekilde araştırabilirsiniz.

Amacınız Fae Rhan'ın askerlerinin açlıktan gebermesi için Zernar'ı sankaar yakalamaması konusunda ikna etmek. Ayrıca üzerinde bir gorgor (bir dinozor) yaşadığı için sadece bir talanın gitmeye cesaret ettiği küçük bir adada bulunan Mon'u da ele geçirmelisiniz. Zernar'ı sankaar üretimini durdurması konusunda ikna etmek için deniz fenerine bir numara çekmelisiniz. Bu yüzden ilk önce platformları takip ederek deniz fenerinin tepesine tırmanın ve tükenmiş olan helidium'u alın. Talanzaar'a geri dönün ve HAWK-MK8'inizi upgrade etmesi için helidium'u Azirad'a götürün. Daha sonra şehrin doğusundaki daoka'ya gidin ve yeni bir parça mavi helidium almak için Motazaar'a yolculuk edin (bunu nasıl yapacağınızı öğrenmek için Motazaar bölümüne bir göz atın). Mavi helidium'u Azirad'a götürün ki size deniz fenerindekiyle değiştirebileceğiniz yeni bir fener tasarlasın.



OKASANKAAR: Oru'nun düşürdüğü silahı kullanarak gorgor'u sersemletin daha sonra alev silahınızla başına nişan alın.



OKASANKAAR: Zeedog'lar bu pis bataklıklardan çıkarak ölümcül salgılarını kusarlar veya çok yakınlarındaysanız bir parçanızı koparıverirler. LN-DUO 500'ü kullanarak su altındayken güvenli bir mesafeden işlerini bitirin.

Mon'u ele geçirmeniz çok daha zor olacak. Okasankaar'da, Mon'a kavuşabilmeniz için sizi Gorgor adasından geçirebilecek tek kişi Oru'dur. Kayıkçı Sadar'dan sizi Oru'nun yaşadığı adaya götürmesini isteyin. Ona, sudan fırlayarak saldıran zeedogs ismindeki katil bitkilerden bir tanesinin tohumundan vermelisiniz (bitkiyi öldürdüğünüzde tohum bırakıyor). Oru sizi Mon'a götüreceğini söyler; ancak ona gorgor'u öldürebilmesi için silah ve cephane sağlamalısınız. Oru'nun silahı Cyana'nın güneybatısındaki batık bir tapınağın içinde. Tapınağa girebilmek için güneydoğu yönünde (ve karada) bulunan iki düğmeye basmalısınız. Oraya doğru ilerleyin; tapınağa bizzat kendisi girmek isteyen hazine avcısı Egar'ı bulacaksınız. En sonunda size yardım etmeyi kabul edecek; ama siz tapınağa girip de her şeyi aldıktan sonra onun kaybolduğunu fark edeceksiniz. Tapınaktayken ön tarafa doğru yüzün ve girişin karşısındaki duvarın üzerinde bulunan sembolleri not edin. Cyana'ya girişin güneyinde bulunan başka bir hazinenin yerini bildiğinden Egar'ı takip etme işini sonraya bırakın.

Oru'nun cephanesini sağlamak için beşer parça booyat'a ve daguerach'a (Oru'nun evinin doğusundaki bir adada bulunan zehirli bir bitki) ihtiyacınız var. Daguerach bulabilmek için Oru'nun kulübesinden güneydoğuya doğru gidin. Orada üzerinden zıplayarak adaya çıkabileceğiniz "zambak yaprakları" bulacaksınız. Booyat için biraz daha uğraşmanız gerekecek; tüccar Zafar'ın ve Mortigar'ın (kendisi Zorkatraz hapishanesinde) sadece birer booyat var. Zafar size booyat'ını satacaktır veya çatısına tırmanıp uzun zamandır Zafar'dan çalan hırsızı yakalarsanız booyat'ı bir ödül olarak da alabilirsiniz. Eğer hırsızı teslim etmeyip çaldıklarının bedelini kendi zorkin'lerinizle öderseniz, size Zidar'ın yerini bildiği, bolca zorkin ve kutsal obje içeren bir hazineden bahsedecektir (zaten iskelenin önündeki suya girdiyseniz her halükarda hazineyi de görmüşsünüzdür).

Zidar sizi Zorkatraz'a da götürecek. Batık tapınağın yakınındaki okyanus zemininden yol boyunca gözünüzü ayırmazsanız çok kazançlı çıkabilirsiniz. Tabii hazine peşinde koşarken sannegta'ya (köpekbalıkları) da dikkat edin. Zorkatraz'a su seviyesindeki bir yerden girin ve sualtındayken ganimetleri kaçırmamaya bakın. Daha sonra merdivenleri bulup

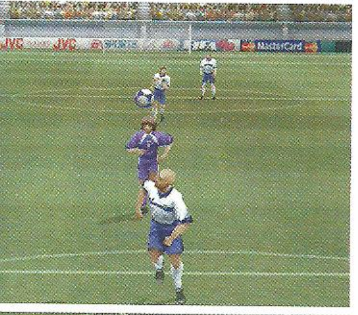


OKASANKAAR: Güçlü LN-DUO 500, Okasankaar'daki kışlaları çevreleyen askerler gibi büyük grupları ortadan kaldırmak için biçilmiş kaftan.








PC GAMER TÜRKİYE

Gaming Fiesta FIFA 99 Turnuvası

BAŞVURU FORMU

ADI :..

SOYADI :..

DOĞUM YERİ :..

DOĞUM TARİHİ :..

ADRESİ :..

....

....

TELEFON :..

E-MAIL :..

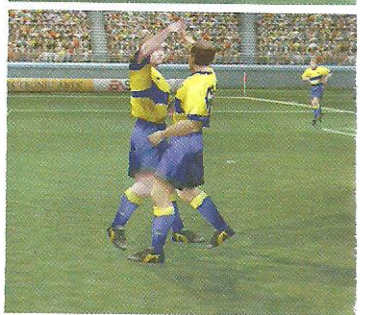
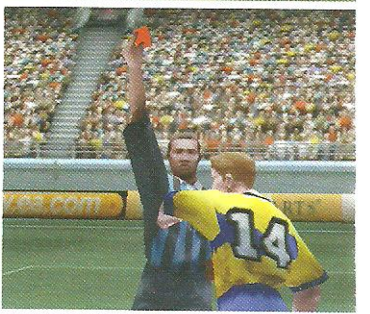
EĞİTİM DURUMU:..

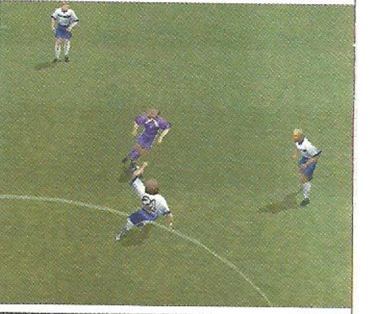
TUTTUĞU FUTBOL TAKIMI:

YERLİ :..

YABANCI :..

Posta ile ya da elden başvuru formunuzu gönderiniz. Faks veya fotokopi kabul edilmeyecektir. Başvurularınızı www.pcgamer.com.tr adresinden de yapabilirsiniz.







dövüşmeye başlayın. Bir alandan diğerine geçmek için sandıkların üzerinden atlayabilirsiniz. Eğer yanınızda biraz PPS varsa görünmez olmak hiç fena fikir değil. Mortigar'ın hücresini açmak için ölü bir askerin üzerinde bulduğunuz Zorkatraz anahtarını kullanın. Bu kıyağınızın karşılığında size booyat'ını verecek ve geride kalmayı tercih edecektir. Diğer üç booyat güneydeki Darosham adındaki büyük bir tapınağın içinde. Yangını söndürüp içeri girebilmek için dönen çarkın üzerindeki esans sembollerini, Milea'nın batık tapınağının yan tarafında gösterildiği sırada vurmalısınız. Eğer siz dışarı çıkmadan kapı kapanırsa, çarkı aynı sırada vurmanız yeterli.

İhtiyacınız olan her şeyi alıp Oru'ya gidin. Gorgor adasına ulaşınca gorgor Oru'yu hemen öldürüverir. İşi kendi başınıza halletmek için Oru'nun silahını kapın ve yaratığa iyice yaklaşıp beş kapsülü de ateşleyin. Daha sonra güçlü bir silah kullanarak (alev silahı veya HAWK MK-8) yaratığın başına nişan alın (daha önce attığınız kapsüllerden dolayı sersemlemiş olacak). Birkaç kez denedikten sonra işini bitirebilirsiniz. Düştükten sonra yanına gidin ve güzel gorgor kokusunu üzerinize sindirin. Artık adanın kuzeydoğusuna doğru yüzüp Mon'u alabilirsiniz.

Şimdi darosham'a gidip Kroax'ın adamlarının katletmek üzere olduğu talanları kurtarmalısınız. Onları kurtarınca Shamazaar için yardım isteyen Marion'un hologramıyla karşılaşacaksınız (kısa bir demo). Okasankaar'ın uzak doğusundaki daoka'yı kullanarak hemen Shamazaar'a dönün ve sonra kuzeydeki kalkandan (artık aktif değil) geçerek bütün askerleri öldürün.

Marion dairesel bir kulede bulunmakta; ama bir kapı kilitli olduğundan asma köprüyü geçemiyorsunuz. Kapıyı açmak için kilitli kapının bulunduğu kuleden diğer kulenin ucundaki kayaların üzerine atlayın. Buradaki asma köprüye giden kapı açık; köprüden geçerek sizi Marion ve muhafızlara götürecek kapıyı açmak için orada bulduğunuz düğmeye basın. Kısa bir demoyla Marion hakkında biraz daha bilgi sahibi olduktan sonra bir sonraki görevinize geçebilirsiniz.

Son bir şey daha: Okaar'a giden daoka, darosham'ın kuzeydoğusunda bulunabilir. Çok küçük bir adaya yüzün ve sonra daoka'nın bulunduğu adaya ulaşmak için iki sıra su çitinin arasından yüzün (sannegta'dan korunmak için). Talanzaar'a dönün ve şehrin doğusundaki Motazaar daoka'sına girin.

Motazaar

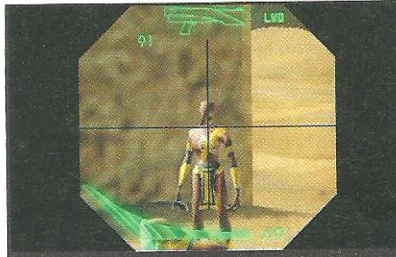
Sizi burada küçük bir ordu bekliyor olacak. Oraya vardığınızda hazırlıklı olmanızı tavsiye ederim. Onların işini bitirince çıktıları odaya girip ne var ne yok toparlayın (özellikle yerdeki anahtarları ve duvardaki haritayı). Daha sonra sizi buraya getiren daoka'nın tam arkasındaki binaya gidin.

İçeride Shamaz Zagy var (bir çaylak olduğundan sizi bir seferde tamamen iyileştiremez). Size Mon'u bilen tek kişinin Shamaz Keb olduğunu söyleyecek. Zagy'e bulduğunuz haritayı verin. Haritaya labirenti geçip Keb'e ulaşabilmeniz için bir kısa yol çizecek.

İşe daoka'nın tam güneyinde olan binaları araştırmakla başlayın. Cephaneleri, çatıların üzerindeki objeleri (birçoğuna tırmanabilirsiniz) ve binaların dışındaki zımbırtıları kaçırmayın. Batıya doğru ilerleyin ve karşınıza çıkan askerleri temizleyin. Bu bölgedeki binaları araştırın ve karşılaştığınız *talan*'larla konuşun.

Buradaki lider Ashkar; onu batıdaki işçi köyünde bulabilirsiniz. Sizden birkaç şey yapmanızı isteyecek: Madencilerden yiyecek çalan hırsızı durdurmanız ve Shamaz Keb'i almaya gelen oymaklı askerleri (bu zibidiler gerçekten başınız ağrıtacak) yavaşlatmak için çatlağın üzerindeki köprüyü havaya uçurmanız. Hedefleriniz Mon'u bulmak (her zamanki gibi) ve maden üretimini durdurmak için Ashkar'ı ikna etmek.

Madenci Zogard'ı bulun. Sizden, askerleri yavaşlatmak için bir dinamit isteyecek. Dinamitle madeni patlattığında kendisi bir deliğin içinde sıkışıp kalacak ve siz de bir kaldıraç bulmak için Okriana'ya dönmek zorunda kalacaksınız (Zakk'ı bulun). Kaldıracı alıp Zogard'ı sıkıştığı yere gidin ve onu çıkarın. Size büyük bir parça beyaz helidium verecek. Beyaz helidium'u ve yanmış olanını (Okasankaar'daki deniz fenerinden aldığınız) Azirad'a götürün. Onları kullanarak HAWK-MK8'inizin üç güç seviyesini de dolduracak. Eğer Okasankaar'daki deniz fenerini tamir etmek için oraya helidium getirdiyseniz, kuzey madenine gidin (talan'ların madencilik şarkısını söyledikleri yer). Can çekişen yoldaşının başında duran talan Zine ile konuşun. Size arkadaşının acısını dindirmek için faenea'ya (fanea, bölgeye özgü bitkilerin çıkardığı sporlara denir) ihtiyacı olduğunu söyleyecek. Muhtemelen yanınızda vardır; ama yoksa da Test of Fae'ya ve bozuk maden asansörlerine doğru gidip biraz toplayın. Bunların karşılığında size büyük bir parça mavi helidium verecektir. Mavi helidium'u Okriana'daki Azirad'a götürün ve artık Okasankaar için yeni bir deniz feneriniz var.



MOTAZAAR: Dart tabancası SLNT-B, uzak mesafeli atışlarda çok etkili olduğundan özellikle Motazaar'da çok işinize yarayacak. Sadece tabancanın onları bayılttığını unutmayın yeter. İşlerini bitirmek için başka bir şeyler düşünmeniz gerekecek!



MOTAZAAR: Tavsiye mi istiyorsunuz? Sanırım yok desem yalan olmaz. Tek bilmek istediğim, tasarımcıların neden böyle Mario tadında bir olaya, bir adventure oyununda başrol vermesi...



MOTAZAAR: Motazaar'a vardığınızda büyük bir aksiyon sahnesiyle karşılanacaksınız!

Şimdi dar geçitten kuzeye doğru ilerleyin; çatlağın üzerindeki köprüye geleceksiniz. Köprüyü devre dışı bırakmak için HAWK-MK8'inizle sistemi (köprüye yaklaştığınızda sağınızda kalıyor) vurun. Ashkar'a dönün ve ona yaptığınızı anlatın. Size, özellikle mühendislik atılımlarıyla gurur duyan talan Zoran'ı ziyaret etmenizi tavsiye edecek. Zoran sizden Okriana'ya köprü için bir yedek parça almaya giden asistanı Makee'yi bulmanızı isteyecek. Onu kaful'un güneydoğusundaki daoka'da bulacaksınız. Arkadaşı Oda kendisini yakalayan gamorlar tarafından saldırıya uğramış (köprünün parçası da yanında). Kıyafetleri takip ederek canavarların izini bulun ve işlerini bitirin. Parçayı alınca oymaklı askerlerin vardığını gösteren bir demo başlayacak. Kuzey Kampı'na (Shamaz Zagy'nin bulunduğu yer) geri dönün ve onları öldürün. Daha sonra birinin düşürdüğü anahtarı alıp Test of Fae'ya doğru ilerleyin.

Zoran parçayı kullanarak köprüyü onaracak. Köprüden geçin ve labirente girin. Labirentten çıkmak için ister Zagy'nin size verdiği haritayı kullanın ister de diğer tarafa geçene kadar köprülere tırmanmaya devam edin. Haritayı kaybolmuş talana verdikten sonra olabildiğince çabuk düşen kayaların altından geçin. Ezilmemek için birçok kez sıçramalısınız (yine de bu yaralanmayacağınız anlamına gelmiyor). Oyunu kaydedin ve Test of Fae'yı tamamlayın veya "Tests of Mario" mu demeliyim? Size bu hoplama zıplama için verebileceğim tek tavsiye; üstüne atlattığınız son üç kaya bulunduğunuz tarafa doğru yatmakta. Birazcık sabır diyorum (!). Diğer tarafa ulaşınca Shamaz Keb'i özgürlüğüne kavuşturmak için dört taş anahtarı solunuzdaki boşluklara yerleştirin. Sizi Mon'un saklı olduğu tapınağına götürmesi için büyük bir kuş çağıracak. Okasankaar'a geri dönün ve Okaar daoka'sına doğru ilerleyin.

Okaar

Üç Mon'u da ele geçirip buraya geldikten sonra Zokrym'in ve Wolfe'un hologramları belirecek. Oğlu Jan kaçırılmış durumda ve Okasankaar'daki dashoram'da öldürülmesi planlanıyor. Bir koşu oraya gidip işleri tatlıya bağladıktan sonra geri dönün. Oraya varınca avcı Kyuran'la karşılaşacaksınız. Bölge hakkında bildiği bütün her şeyi size anlatacak. Nehrin bu tarafında kalan bölgenin tamamını araştırmaya başlayın; ama keskin sporlar fırlatan ölümcül mantarlara ve bitkilere dikkat edin. Ayrıca bir gözünüz de Kyuran'ın ayı tuzaklarında ve Oogoobar yerlilerinin kurduğu, ok fırlatan bubi tuzaklarında olsun. Burada sağlığınızı artırmak için hoti de toplayabilirsiniz.

Shamaz Zave'i kurtarıp Oogoobar bıçağını ele geçirdikten (bu işi daha önce de halletmiş olabilirsiniz) sonra dört adet ahşap boru bulmalısınız. İki tanesi Oogoobar mihraplarının yakınında yerde yatmakta; üçüncüsü arenada (Kyuran'a sorun) ve dördüncüsü de nehrin diğer tarafında, Achondar adında dev bir canavarın bulunduğu büyük kare bir binanın içinde. Eğer yerdeki iki boruyu bulmakta zorlanırsanız sadece biraz kulak kabartmanız yeterli. Rüzgar estikçe borulardan sesler çıkacaktır. Achondar'ı öldürmek çocuk oyuncağı; HAWK-MK8 ile devamlı kafasına ateş etmeniz yeterli. Boruyu yaratığın cesedinin yanında bulabilirsiniz.

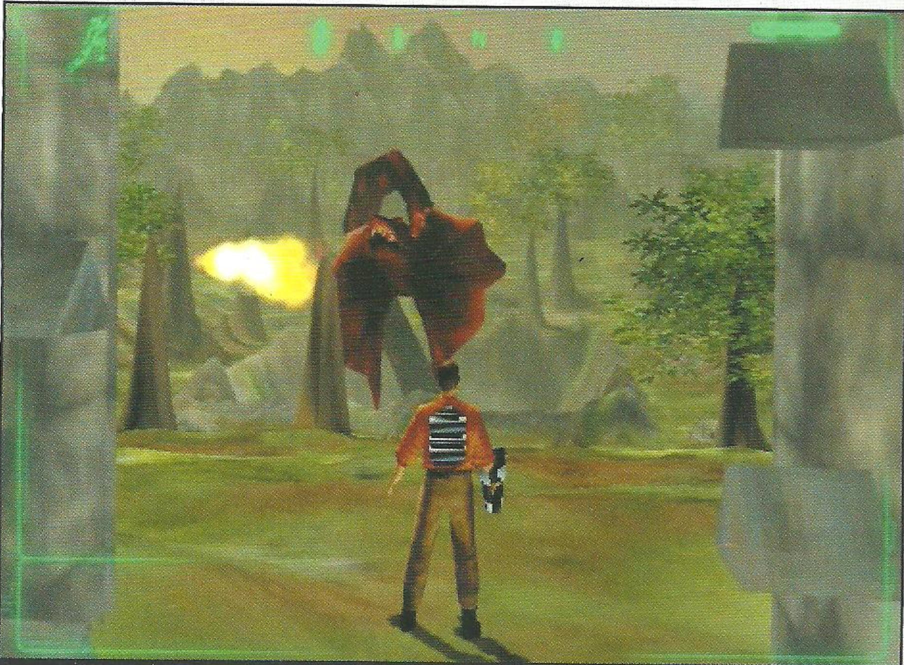

OKAAR: Nehrin akışını durdurup ahşap anahtarlardan birine ulaşmak için HAWK-MK8 ile iplere asılı olan kayalara ateş edin.


OKAAR: Ahşap boruları Oogoobar civarında bulabilirsiniz; ama dikkatli olun. Yabancıları bölgelerinden uzak tutmak için gözünüzün yaşına bakmayan bubi tuzakları kurmuşlar!

Boruları yerleştireceğiniz yer Okaar'ın güneyindeki Oogoobar kampında. Borulardan iki tanesinin sırt çantanızda bir araya geldiğini fark edeceksiniz. Yani onların aynı tonu vereceğini düşünebilirsiniz. Eğer Okriana'daki müzisyen Shadi'ye Kyuran'ın verdiği haritayı gösterirseniz, haritanın altındaki amblemlerin müzik notaları olduğunu öğrenirsiniz. Boruları kamptaki dört boşluğa Kyuran'ın çizdiği haritada gösterilen sırada yerleştirin. Müzik çaldıktan sonra bir anahtar fırlayıp solunuza düşecek (siz boru boşluklarının karşısındayken). Anahtarı kapın ve köprüyü geçin (kuşlara dikkat!). İplerle asılmış iki küçük kayanın tuttuğu büyük bir kaya görene kadar kuzeye doğru ilerleyin. HAWK-MK8'i kullanarak küçük kayaları sallamaya başlayın. Büyük kaya serbest kalınca nehre düşüp akışını engelleyecek. Nehir yatağına girin ve diğer anahtarı ele geçirmek için yatağı şelaleye kadar takip edin. Eğitim Kampı'na girin ve büyük bir meydan savaşı için hazır olun. Burada istemeyeceğiniz kadar asker bulunmakta. İki anahtar deliği barındıran bir duvara varana kadar saat yönünün tersinde hareket edin. Anahtarları yerleştirin, bütün ganimetleri toplayın ve Cutter'ın Mon'u alışını gösteren demoyu izleyin. Talanzaar'a geri dönün, Zokrace'a saraya girmek için zamanın uygun olup olmadığını sorun. Daha kendisine vahiy gelmediğini söyledikten sonra Ranzaar'daki Guardian Camp'ın saldırıya uğradığını gösteren başka bir demo izliyorsunuz. Bu noktadan sonra oyunu bitirmeniz için ihtiyacınız olacak tek şey, sağlam savaş taktikleri. Sanırım bu yazı biraz daha devam ettirirsek oyunun bütün tadını kaçırmış oluruz. İyisi mi siz biraz daha uğraşın ve oyunun sonunu kendi gözlerinizle görün.

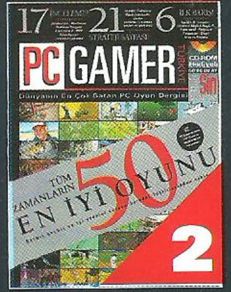
Kolay gelsin!

PCG


OKAAR: Bu zibidi göründüğü kadar zorlu değil. Hamlelerini kolayca savuşturabilirsiniz. HAWK-MK8'inizin cephanesini beynine boşaltırsanız işiniz pek uzun sürmez.

PC GAMER TÜRKİYE

ESKİ SAYI İSTEK FORMU



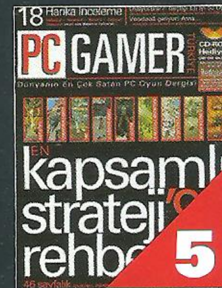
PC GAMER-TÜRKİYE eski sayılarımızı bulamamış olabilirsiniz...

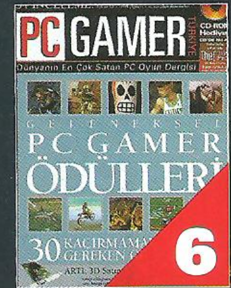




1.750.000 TL karşılığı

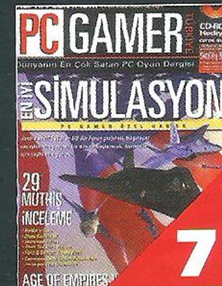
dilediğiniz sayıyı adresinize gönderiyoruz.

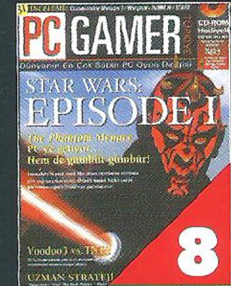




Adı / Soyadı :
Firma :
Adres :

Şehir : Posta Kodu:
Telefon : Faks:
E-mail :
Vergi Dairesi : No:



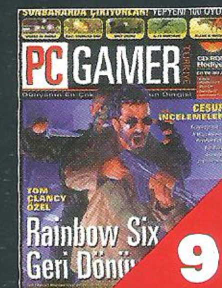


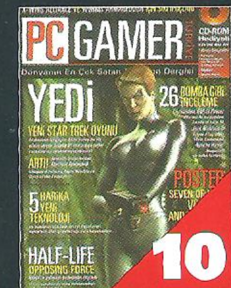
Kredi kartımdan........................TL. alınız

Kredi Kart No: □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ SKT:□□/□□

Banka hesabınıza........................TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir.

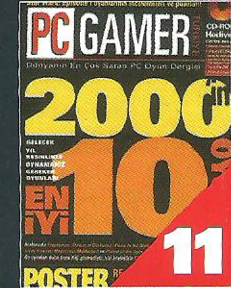
Tarih: İmza:





İSTEDİĞİM ESKİ SAYI / SAYILAR: 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Eksik sayılarınızı işeretleyin, adresinize gönderelim



Banka hesap numaraları:
Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 1010245-9
İş Bankası, Şişli Şubesi 1215437

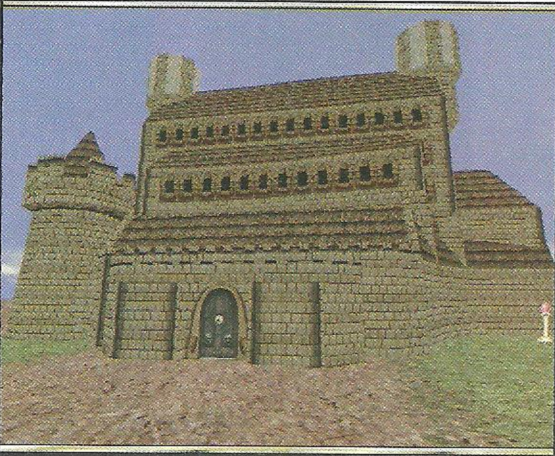
PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: (0212) 219 19 40 Faks: (0212) 233 63 15



Might & Magic VII Bölüm 2

Bu oyun bitmez diyenler, bizi dinleyin!

Geçen ay çıktığımız uzun ve macera dolu yolculuğu bu ay bitiriyoruz. Artık Erathia'yı tanıyorsunuz, başınıza gelebileceklerden haberiniz var. Peki bu tehlikeyi sırtlanmaya hazır mısınız? PC Gamer'ın cengaver Might & Magic VII dörtlüsü karanlık zindanlardan yüce tepelere kadar bütün haritayı dolaştı ve sizin için bir seyir defteri tuttu. Bu defter yanınızdayken bile macerayı sağ salim tamamlamak yine size kalıyor; ama bilirsiniz, yola çıkarken yanınıza okuyacak bir şeyler almak her zaman iyidir, o şeyin bir Strateji Rehberi olması daha da iyidir.


İşte kalemizi tamir edecek cüceler bu muhteşem yapıda oturuyorlar.

Başlangıç Quest'leri

Emerald Island: Oyuna başladığınız adanın ismi Emerald. Burası sanırım daha önce M&M oynamayanlar için hazırlık aşaması olarak düşünülmüş bir mekan. Yapmanız gereken şey aslında çok basit. Adadaki ödül avına girip getirmeniz istenen eşyaları bulacaksınız. Bunlar bir şapka, deniz kabuğu, kırmızı iksir, yay, Moon Temple'ın tabanından bir parça ve bir enstrüman. Eşyaları buldukça yarışmayı düzenleyenlere götürün ve experience kazanın.

Kırmızı iksiri kuzey sahilindeki sandığın içinde bulabilir veya yerden toplayacağınız kırmızı bitkileri boş bir iksir şişesinin üstünde kullanarak elde edebilirsiniz. Ayrıca ikinci bir kırmızı iksir hazırlayıp adadaki bir tepede bulacağınız üç yarışmacıya verirseniz size şapkayı verecekler.

Deniz kabuğu da iki şekilde bulunabilir. Bir evde bulacağınız Sally deniz kabuklarını 100 altına satıyor. Diğer yol ise adanın kuzey batısındaki sandık.

Enstrümanı tavernanın hemen dışında dolaşan kadından 500 altın karşılığında alabilirsiniz. Tabii isterseniz enstrümanı çalma ya da kadını öldürerek alma şansınız da var. Size kalmış!

Diğer eşyaları ise Temple of Moon'da bulabilirsiniz. Tek yapmanız gereken bütün her yeri dolaşmak ve gizli kapılara dikkat etmek. Eğer iksir karşılığında şapka almadıysanız buradan bulabilirsiniz. Tabandan parçayı yalnızca burada bulabiliyorsunuz; ama yayı ister buradaki iki askere saldırıp alabilir isterseniz de Emerald Island'daki ejderhanın mağarasından çalabilirsiniz. Eğer ikincisini tercih ederseniz ölmemek için mağaraya girer girmez sağ taraftaki yayı alıp kaçın. Tüm bu eşyaları yerlerine götürdüğünüzde size ödül olarak Harmondale kalesi verilecek. Şimdi limana gidip sizi bekleyen gemiye binin.

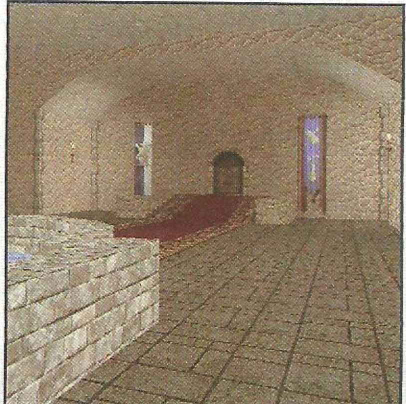
Castle Harmondale Temizliği: Şu an yeni evinizin önünde duruyorsunuz. İçeri girmek istediğinizde kalenizde bir goblin işgali olduğu haberini alacaksınız. Göreviniz içeriyi temizlemek. Karşınıza çıkan herkesi öldürün ve zor duruma düşerseniz dışarıya çıkıp temple'a girerek iyileşin. Hepsini yani tüm goblin, fare ve yarasaları temizlediğinizde tavernaya gidip kahya ile konuşun. Experience kazanacaksınız ve kalenizi onarmak için birilerini bulmanız gerektiğini öğreneceksiniz. Size yardım edecek kişiler ise Stone City'nin cüceleri.

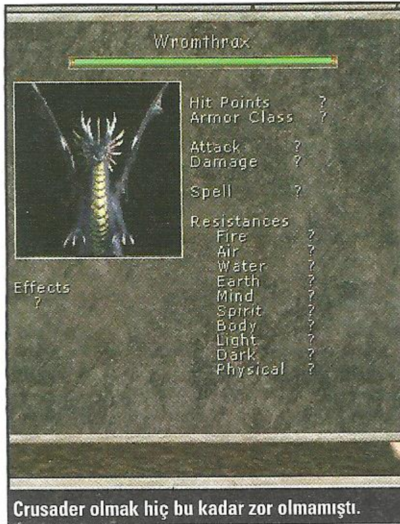
Cüceleri Bulmaya Gidiyoruz: Harmondale'in güney sınırından çıkınca Barrow Downs'a geleceksiniz. Burası lanetli bir bölge; çünkü etraf hayalet kaynıyor, hem de çeşit çeşit. Barrow Downs'a girdiğinizde bir kasabanın yanında başlıyorsunuz, batıya doğru ilerleyin ve köprüden karşıya geçin, şimdi güney batıya ilerlemeye başlayın. Bir tepe ve köprü göreceksiniz. Tepeye tırmanın (yanında yol var) ve büyük bir kaleye ulaşana kadar köprüleri geçin (burada size hızlı hareket etmenizi tavsiye ederiz; çünkü hayaletler baş ağrıtıyor). Sonunda Stone City'e vardık, içeri girin. Ortadaki çeşmeye kadar yürüyün ve doğuya dönüp ilerleyin. Kralın odasına girip ondan yardım istediğinizde sizden buna karşılık bir şey isteyecek: Bracada madenindeki cüce madencileri kurtarmak. Medusa'lar tarafından taşa çevrilen cücelerin tek umudu sizsiniz. Kral size cücelerin üzerinde kullanmanız gereken bir iksir verecek. Barrow Downs'ın batı sınırından Bracada Desert'a gidebilirsiniz.

Red Dwarf Madenleri: Madenleri haritanın kuzey doğusundaki tepenin eteğinde bulabilirsiniz. Oraya ulaşana kadar Griffin'lerle uğraşmanız gerekebilir. İçeride sizi çok sıkı bir düşmanın beklediğini söyleyeyim: Ooze. Bu jölemsi yaratıklar her türlü fiziksel saldırıya karşı dirençli ve sadece büyüden etkileniyorlar. Blades, Fire Bolt, Acid Burst gibi büyüler bu yaratıklara karşı etkili oluyor ve yaparken fazla büyü puanı harcamıyorsunuz. İçeride yapmanız gereken şey, tüm koridorları dolaşıp gördüğünüz taştan cüceler üzerinde kralın verdiği iksiri kullanmak. Bu arada bir asansör görürseniz sakın aşağı inmeyin, tüm cüceler ilk katta bulunuyorlar. Herkes kurtulduktan sonra Stone City'e dönüp kral ile konuşun, kalenizi onarmak için adam gönderecek.

Loren Steel'in kurtarılması: Artık kaleniz onarıldığına göre taht odanıza girebilirsiniz. İçeride Avlee ve Erathia'dan gelen iki elçi göreceksiniz. İkisi de sizi liderleri ile tanışmanız için davet edecekler. Erathia'ya Queen Catherine'i görmeye giderseniz bu görevi, Avlee'ye giderseniz kale planı çalma görevini alacaksınız. Burada birkaç entrika var; ama oyunun gidişatını etkilemiyorlar. Mesela Loren'i bulup Avlee'deki krala teslim edebilir veya Fort Riverside planlarını çalma görevi aldıktan sonra Queen Catherine ile konuşup onun verdiği sahte planları verebilirsiniz. Şimdi Castle Gryphonheart'a gidip kraliçeyle konuştuğunuzda sizden Avlee'deki elf'ler tarafından tutsak edilen casusunu kurtarmanızı isteyecek. Bu görevde zaman sınırlaması olduğundan (aslında zaman bol bol yetiyor) hemen Tularean Forest'e gidip Tularean Caves'e girin. Mağarayı kuzeydeki dağın tepesinde bulacaksınız. Mağarada yapmanız gereken şey, teleport'ları aktif hale getiren düğmeyi bulmak ve doğru teleportu seçerek ulaşacağınız odada kafeste tutulan Loren'i kurtarmak. Üç teleporttan ikisi tuzak. O yüzden buraya geldiğinizde oyunu kaydedip hepsini deneyin. Loren'i Castle Gryphonheart'a götürüp experience ve altınınızı alın.

Fort Riverside planları: Eğer Avlee'nin kralıyla konuşmayı tercih ederseniz bu görevi alacaksınız. Bunu da tamamlamak için bir ay süreniz var. Kale, Erathia'nın doğusunda bulunuyor. Bu kaleye ana kapıdan veya köprünün altında bulacağınız gizli geçitten girebilirsiniz. İkinci yol çok daha basit; çünkü karşılaşacağınız düşman sayısı azalıyor. Yemek odasındaki


Onarıldıktan sonra şatomuz çok görkemli gözüküyor, değil mi?



Crusader olmak hiç bu kadar zor olmamıştı.

	P.tesi	Salı	Ç.şamba	P.şembe	Cuma	C.tesi	Pazar
Harmondale	Era: 2	Tul: 2	Era: 2	Tul: 2	Era: 2	Tul: 2	Arena: 4
Erathia	Tat: 2 Dey: 3 *Avl: 4*	Har: 2 Tat: 2	Tat: 2 Bra: 3 *Bra: 6*	Har: 3 Dey: 3 *Tat: 2*	Tat: 2 *Avl: 4*	Har: 2 Bra: 3 *Tat: 2*	- *Even: 7*
Tularean	Avl: 3 *Bra: 6*	Dey: 2 Har: 2 *Avl: 3*	Avl: 3 *Bra: 6*	Har: 2 *Avl: 3*	Avl: 3 Dey: 2	Har: 2 *Avl: 3*	Dey: 2 *Even: 7*
Avlee	- *Tul: 3*	Tul: 3 *Era: 4*	Dey: 5 *Tul: 3*	Tul: 3 *Tat: 5*	- *Tul: 3*	Tul: 3 *Era: 4*	Dey:5 -
Tatalia	Bra	Era	Bra	Era	Avl	Era	Even
Bracada	Era: 3 *Tat: 4*	Har: 5 *Even: 1*	Era: 3 *Tat: 4*	- *Even: 1*	Era: 3 *Tat: 4*	Har: 5 *Tul: 6*	Era: 3 *Era: 6*
Deyja	Era: 3	Tul: 2	Era: 3	Tul: 2	Era: 3	Tul: 2	-
Evenmorn	*Tat: 4*	-	*Tat: 4*	-	*Tat: 4*	*Tul: 6*	-

*** Düz yazılar AT, italik yazılar GEMİ yolculuklarıdır. Sayılar yolculuğun kaç gün sürdüğünü göstermektedir.**

Queen Catherine'in resmine tıkladığınızda gizli bir panel açılıyor, buradan planları alıp Avlee kralına götürdüğünüzde experience ve 5000 altın kazanıyorsunuz.

Trompet: Tularean Forest'a herhangi bir gelişinizde, önceki görevlerde hangi lidere yardım ettiyseniz onun elçisiyle karşılaşacaksınız. İki durumda da elçi Avlee'deki elferin bir artifact'ı mağaraya taşıdığını ve Erathia'dan bir savaşçı grubunun onu geri almak için buraya yollandığını anlatıyor. Göreviniz trompeti almak ve bu tahmin edebileceğinizden çok daha basit. Yapmanız gereken tek şey mağaranın girişine gidip sandığı açmak. Evet bu kadar, trompet karşınızda. Bu arada sürmekte olan savaşı izleyebilirsiniz. Bence hiç karışmamanız daha mantıklı olur. Trompet'i aldıktan sonra onu ister Erathia kraliçesine, ister Avlee kralına götürün ve 5000 altınınızı alın.

İyi yol mu, kötü yol mu? Harmondale'e döndüğünüzde elçi size Judge Grey'in öldüğünü söyleyecek ve taht odanızda sizi bekleyen iki kişi bulacaksınız. Bunlardan biri Deyja'dan, biri Bracada'dan geliyor. Burada vereceğiniz karar oyunun tüm kaderini değiştirdiğinden özel bir yere kaydetmenizi öneririz. Böylece bir yolu seçip oyunu bitirdikten sonra diğer yolu da seçerek tekrar oynayabilirsiniz. Eğer Deyja'ya gidip oradaki hakemi seçerseniz kötü tarafı, Bracada'daki hakemi seçerseniz iyi tarafı seçmiş oluyorsunuz. Seçiminizi yapıp hakemi aldıktan sonra onu Harmondale'e, Seer'in evine götürün (haritanın doğusunda). Böylece ateşkes imzalanmış olacak ve iki halde de Harmondale Erathia tarafından kazanılacak.

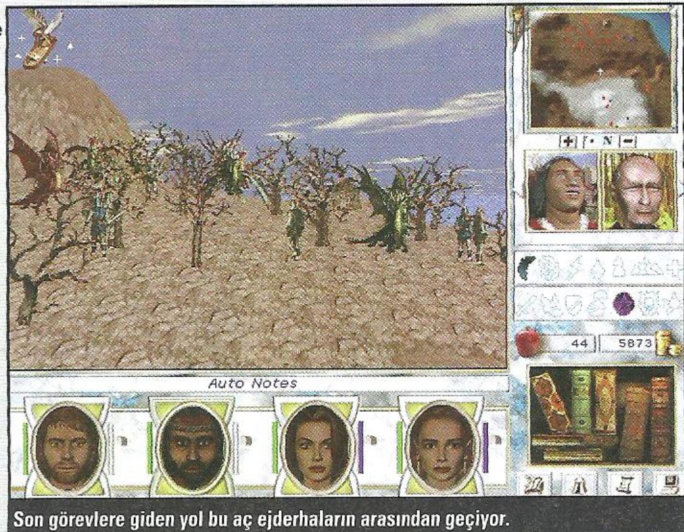
Ortak Promosyon Quest'leri

Bu bölümde anlatacağımız quest'ler, Path of Light ve Path of Dark arasında bir seçim yapmadan önce tamamlayacağınız promosyon quest'lerini içeriyor.

KNIGHT – Cavalier: Bu promosyon için Barrow Downs'taki Haunted Mansion'u temizlemeniz gerekli. Burayı Barrow'in kuzey-batı köşesinin yakınında bulabilirsiniz. Mansiyon tamamen spectre, shade ve wraith ile dolu. Grup halinde saldırmadıkları sürece kolayca temizleyebilirsiniz. Mansiyonda birkaç tane gizli geçit var. O yüzden kitaplıklardan çıkmış kitaplara falan dikkat edin. Dikkat etmeniz gereken en önemli yaratık Barrow Wight. İlk olarak grubunuzda varsa Cleric'i etkisiz hale getiriyor. Tüm mansiyon temizlendikten sonra Erathia'ya dönün ve size görevi veren Cavalier ile konuşun. Artık siz de Cavalier (veya onursal Cavalier) oldunuz.

PALADIN – Crusader: Bu, karşılaşacağınız en zor quest'lerden biri. Ejderha Wromthrax'ı öldürmeniz gerekiyor. Tatalia'ya gidin. Wromthrax'ın mağarası kuzeyde, dağ eteğinde bulunuyor. Ejderi öldürmek için vur-kaç taktiğini kullanmanız yararınıza olur. Bir iki karakteriniz ölse de ejderhayı öldürdükten sonra experience kazanıyorlar, o yüzden bunu fazla önemsemeyerek, tapınağa gidip ölenleri diriltebilirsiniz.

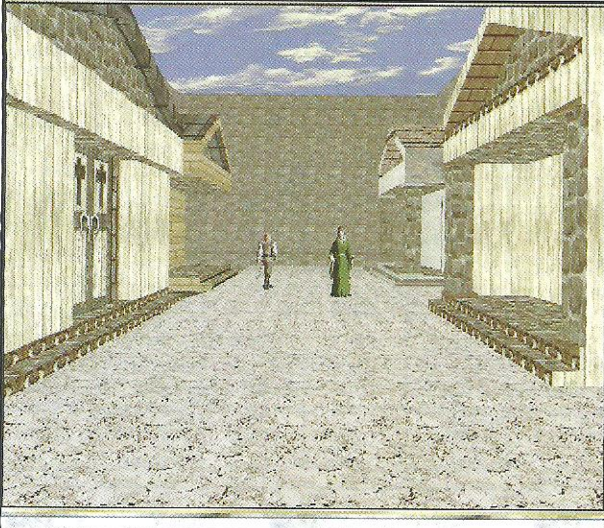
MONK – Initiate: Bunun için Barrow Downs'taki Dwarf mahzenlerinde gizli meditasyon bölgesini bulmanız ve orada dua etmeniz gerekiyor. Öncelikle Barrow Downs'a gidin. Haritanın güneyine doğru, yanında yukarıya doğru tırmanan bir yol olan bir tepe göreceksiniz. Patikayı tırmanın ve Barrows'a girin. Burada değişik bir yol bulma sistemi kullanılmış, o yüzden sizi biraz uğraştırabilir. Öncelikle anahtarı bulup kapının yanındaki haritayı açmalısınız. O haritada diğer Barrow'lara gitmeniz için kolları hangi yöne çekmeniz ve hangi kapıya girmeniz gerektiğiniz belirtiliyor. Yani eğer 4 numaralı Barrow haritada sol üst köşedeyse, soldaki kolu yukarıya çekmeniz ve soldaki kapıya girmeniz gerek. Bu şekilde odaları dolaşarak haritada Ankh işaretiyle gösterilen Barrow'a girin. Oradaki bir odanın ortasında bir çeşme göreceksiniz. Çeşmeye tıklayınca promosyon gerçekleştirilmiş olacak.



Son görevlere giden yol bu aç ejderhaların arasından geçiyor.

RANGER – Hunter: Çok basit bir quest. Tek yapmanız gereken Hall of the Faeries'e girip Kral ile konuşmak. Önce Avlee'ye gidin, orada Hall of the Faeries'e girin. Tümseğin etrafında saat yönünün tersine doğru tur atınca kapı açılacak. Kapıdan girin ve kralla konuşun. Artık Ranger'larınız birer Hunter ve geri kalanlar onursal Hunter oldular.

ARCHER – Warrior Mage: Amacınız Red Dwarf Mines'taki medusaları temizlemek. Bracada Desert'a gidip Red Dwarf



İyilik yolundaki görevlerimizi bu dört evde oturan bilgelerden alıyoruz.

Mines'a girin (sağ-üst köşeye yakın bir mağara). Asansöre binip düğmeye basın. Şimdi sırayla her tarafı dolaşıp önünüze çıkan Medusa'ları temizleyeceksiniz. Ancak bu hiç de kolay sayılmaz. Medusa'lar özellikle uzaktan çok etkililer. Ayrıca madenin sol üst kısmında bir de Medusa Empress var. Bu yaratık hem çok güçlü hem de karakterlerinizi taşa çevirebiliyor. Madenin kuzey kısmında bir makine göreceksiniz, ona tıklayıp asansöre koşun ve yukarı çıkın. Artık Avlee'deki Warrior Mage'e dönüp promosyonunuzu alabilirsiniz.

THIEF – Rogue: Bunun için Lord Markham'dan bir vazo çalmamız gerekiyor. Önce Tatalia'ya gidin ve Lord Markham's Manor'a girin. Burada gerçekten çok zorlu rakiplerle karşılaşacaksınız. Hepsi birer kılıç ustası. Girdiğiniz an karşılaşacağınız iki Initiate of Sword'u öldürün. Sonra sağdaki odaya girin ve içeridekini öldürün. Diğer odadan gelenleri bekleyip teker teker temizleyin. Köşede bir yerde çok çok güçlü Champion of Sword ile karşılaşacaksınız. Onu öldürmeyi başarınca ateşi inceleyip vazonuzu alın. Artık Bill Lasker'e gidip promosyonunuzu alabilirsiniz.

CLERIC – Priest: Bu popmosyon için Evenmorn Island haritasını bulmanız gerek. Harita Tidewater mağarasında ve orası da Tatalia'nın batısındaki bir adada. Mağaraya girince biraz yürüyerek bir gemiye rastlayacaksınız. Geminin merdivenlerinin hemen sol yanında gizli bir kapı ve içinde güzel bir sandık var. Şimdi geminin üst katına çıkın ve tüm duvarları dikkatle inceleyin. Duvarlardan birine tıkladığınız zaman gizli bir bölme açılacak ve sandıkta haritayı bulacaksınız. Ancak bu bölmeyi bulmak gerçekten çok güç. Size tavsiyemiz önce bir Wizard's Eye büyüsü yapmanız ve haritanızda görülen tüm mavi noktaları (eşyaları) alıp başka bir köşeye yığmanız. En sonunda almadığınız ve ortalıkta görülmeyen bir mavi nokta olduğunu fark edeceksiniz. Bu yolla gizli geçidi bulmanız daha kolay olur. Ayrıca eğer bu quest'i gerçekleştirmezseniz Evenmorn adasına gidemez, adaya gidemezseniz de Lloyd Beacon büyüsünü alamaz ve Obelisk quest'ini çözemezsiniz. Yani mutlak yapılması gereken bir quest bu.

DRUID – Great Druid: Çok basit bir quest. Tek yapmanız gereken Avlee, Tatalia ve Evenmorn Island'daki çember taşlarda dua etmek. Tatalia'daki çember sağ altta, Evenmorn'daki doğudaki bir adacıkta ve Avlee'deki şehrin güney-batısı yönünde bulunuyor.

SORCEROR – Wizard: Bu promosyon için biraz dolaşmanız gerekecek. Amacınız kayıp golem parçalarını bulup birleştirmek. Bu parçalar bir kafa, gövde, iki kol ve iki ayaktan oluşuyor. Golem'in kafası Bracada'daki teleportların olduğu yerdeki sandıkta. Ayrıca bu sandıktan çıkan notta diğer parçaların bulunduğu yer de yazıyor. Golem'in iki tane kafası var ve biri hatalı. Eğer yanlış kafayı takarsanız golem'iniz size de saldırabiliyor. Diğer kafayı Tower Bridge'in (yine Bracada) altındaki tepede bulabilirsiniz. Diğer parçaların yerleri ise şöyle: Sol kol Avlee'nin batısındaki bir adada (birçok su canavarı var, bu yüzden koşup sandıktan parçayı alıp kaçmanızı öneririm), sağ kol Tatalia'nın batısındaki adada (Tidewater mağarasının yakınında), sağ bacak Deyja'da (haritanın kuzey doğusuna doğru olan bir tepenin ucunda), diğer bacak yine Deyja'da kuzey sahilini takip eden tepenin eteğinde ve gövde Barrow Downs'ta (üç köprünün birleştiği bölgede, sol taraftakine giderseniz sandığı görürsünüz). Tüm parçaları aldıktan sonra golem kafasıyla konuşun (golem kafası yanınıza alabildiğiniz iki kişinin olduğu kısımda beliriyor, eğer göremiyorsanız okları kullanarak golem'i bulabilirsiniz). Artık Bracada'daki Thomas Grey ile konuşup promosyonunuzu ve yardımcı golem'inizi alabilirsiniz.

İyi Yol (Path of Light)

İyi yolu seçtikten sonra Celeste'ye gitmelisiniz. Burası bizim amaçlarımızı gerçekleştirmek için yerine getirmemiz gereken quest'leri öğreceğimiz yer. İlk olarak Castle Lambert'a gidin. Kralla konuşunca yeteri kadar becerikli olup olmadığımızı anlamaları için bir testten geçmeniz gerektiğini öğreneceksiniz: Walls of Mist!

Quest 1: Walls of Mist'e girip kimseyi öldürmeden diğer kapıdan dışarı çıkmak. Öncelikle nelerle karşılaşacağınızı görmek için oyunu kaydedip içeri girmenizde fayda var. Kimseyi öldürmemeniz gerektiğinden dolayı ne kadar koşarsanız koşun kısa sürede öldüğünüzü göreceksiniz. O halde yapmamız gereken tek şey var: Görünmezlik! Burayı başka türlü geçmenin de yolu yok zaten. Aslında bu iş hiç de zor değil; ayrıca burası hazineler ve stat yükselten fıçılarla dolu. Ve en iyi haber de tüm hazinenin ve fıçıların dışarı çıkıp tekrar içeri girdiğinizde yenilenmesi. Yani biraz sabırlıysanız gir-çık yaparak statlarınızı ve altınlarınızı oldukça artırabilirsiniz. İçeriye girdiğinizde üç tane kapı geçidi göreceksiniz. Bunların her birinden geçip içerideki anahtarı bulmanız gerekiyor. Üç anahtarı da aldıktan sonra merkez odadaki kilitlerde bu anahtarları kullanırsanız gizli kapı açılacak ve oradaki çıkışı kullanarak Walls of Mist görevini tamamlayacaksınız. Şimdi Castle Lambert'a dönün, artık testi geçtiğimize göre diğer görevlere başlayabiliriz. Bu görevleri size kralın yardımcıları verecek. Onları bulmak için Celeste'deki çeşmeden sağ yola girin ve yol ayrımından sola dönün. Yolun sonundaki dört evden dört tane görev alacaksınız.

Quest 2: Tatalia'daki şarap mahzenini incelemek. Basit görevlerden biri. Bende, oyundaki bir bug'dan dolayı bu görevi yapmadığım halde yapılmış kabul edildi. Belki sizde de öyle olur ve hiç uğraşmak zorunda kalmazsınız. Şarap mahzenini Tatalia'daki evlerden birinde bulabilirsiniz. Eve girince mahzene inmek isteyip istemediğiniz sorulacak, evet deyip aşağı inin. Yapmanız gereken şey içerideki tüm



Arcomage questi için bu oyunu 13 tavernada da oynamalısınız.

yaratıkları teker teker temizlemek. İçeride birçok vampir, necromancer, queen of the dead ve Elder Vampire (asıl hedefimiz) var. Temizlik işi bittikten sonra Celeste'ye dönüp ödülünüzü alın.

Quest 3: Temple of Light ve Temple of Dark'taki sunak parçalarını almak.
NOT: Bu quest, Path of Dark ve Path of Light için aynıdır.

Temple of Dark'ı The Pit'in içinde bulabilirsiniz. Buradaki sunak parçasını almak gayet basit. Doğrudan sunağın arkasına gidin. Sunağın biraz alt tarafına doğru tıklayınca gizli bir bölme ortaya çıkacak. Bölmeyi açıp sunak parçasını alın.

İkinci parça için Celeste'deki Temple of Light'a gitmeniz gerekiyor. Celeste'ye Bracada Desert'taki yüksek bir yerde bulunan teleport sayesinde gidebilirsiniz. Celeste'de çeşmelere kadar ilerleyip sola dönün. Yol Temple'a kadar gidecektir. İçeri girin. Önce düz gidin sonra sağa dönün ve tekrar düz gidin. Merdivenlerden inin ve kapıdan içeri girin. Merdivenleri bulana kadar ilerleyin ve tekrar aşağı inin. Ortasında büyük bir yıldız bulunan odada bir bilmece ile karşılaşacaksınız. Çözmek için batıdan başlayarak (batı, kuzey, doğu) doğru taşları yerine koymalısınız. Çözüm şöyle: Doğu-Güneş, Kuzey-Ay, Batı-Yıldız. Şimdi aşağı inip yıldıza tıklayın. Kuzey duvarında açılan gizli bölmeden sunak parçasını alın ve Celeste'ye geri dönerek iki parçayı da verin.

Quest 4: Castle Gloaming'e girip Soul Jars'ı almak. Bu quest'i gerçekleştirmenin en kolay yolu klasik "koş, düşmanları umursama, gerekli eşyayı kap ve Town Portal kullanarak oradan uzaklaş" taktiğini kullanmaktır (bu taktiğin isminin lisansını almalıyım sanırım). Castle Gloaming'e ulaşmak için The Pit'i biraz dolaşmanız gerekecek. Sizi başka bir yere ışınlayan koridora girdiğinizde, ışınlandığınız yolu takip edin. Tekrar ışınlanacaksınız ve şimdiki yol sizi kaleye ulaştıracak. Kaleye girin ve sola doğru gidin. Bota binin. Botu kullanın ve kendiliğinden durunca bottan inin. Merdivenleri takip ederek yukarı çıkın (Invisibility'e ihtiyaç duyabilirsiniz). Yakınınızda bir yerlerde bir sandık bulacaksınız, sandığın içindeki kavanozları alın ve hemen bir Town Portal büyüsü yapıp Celeste'ye dönün. Eğer oyundaki en muhteşem ve kullanışlı büyülerden olan bu büyüyü bilmiyorsanız geldiğiniz yoldan geri dönmeniz gerek. Ölmeden dönebilirseniz hemen gidip bir Town Portal kitabı satın alın.

Quest 5: The Pit'te Tolberti'yi öldürmek. Bu quest'i aldıktan sonra The Pit'te Path of Dark quest'lerinin verildiği dört evden birine girebiliyoruz. Bu evleri Pit'in sol üst tarafında bulabilirsiniz. Tolberti çok güçlü bir düşman, ölüm büyüleri yapıyor, blaster kullanarak size saldırıyor ve hepsinden kötüsü durmadan Power Cure büyüsü yapıyor. Yani onu öldürmek hiç de kolay değil. Tavsiyem her türlü koruma büyülerini yapıp öyle saldırmanız. Eğer duvarın köşesinden ok yardımıyla kendinizi göstermeden vurabiliyorsanız daha rahat edersiniz. Ölünce elinde ne var ne yoksa alın ve Celeste'ye geri dönün. Artık Path of Dark ve Path of Light'ta aynı olan son iki quest'i alabilirsiniz.

ARCOMAGE QUEST'İ

Bu quest'i Erathia'da, kuzeybatı kesiminde hatta daha da ayrıntılı açıklayacak olursak X:-13863, Y:11933 koordinatlarındaki Gina Barnes'dan alacaksınız. Amacınız, tüm şehirlerdeki tavernalara gidip ArcoMage oyunlarını kazanmak.

Kurallar: ArcoMage oyununu kazanmak için rakibin kulesini yıkmalı ya da kendi kulenizi veya kaynaklarınızı belirtilen miktarlara ulaştırmalısınız.

Elinizde üç çeşit kaynak var: Taş ocağı, mücevher ve yaratık. Genel olarak taş ocağını duvar yapımında, mücevheri kule yapımında ve yaratıkları rakibe saldırmada kullanıyorsunuz. Ekranın sol tarafında görülen kaynak tablosunda alttaki rakam o an sahip olduğunuz kaynak sayısını, üstteki büyük rakam ise her sırada kaynağınıza kaç tane eklendiğini göstermektedir.

Eğer saldırılan tarafta duvar yoksa atak doğrudan kuleye yapılır. Duvar kuleye yapılan saldırıları engellemek içindir.

Aşağıdaki tabloda her oyuna başlarken sahip olduğunuz kule ve duvar sayıları ile oyunu kazanmanız için ulaşmanız gereken kule ve kaynak sayıları verilmiştir.

Şehir	İlk Kule	Duvar	Son Kule	Kaynaklar
Harmondale	15	5	30	100
Erathia	20	5	50	150
Celeste	30	15	100	300
Bracada Desert	25	10	75	200
Tularean Forest	20	5	50	150
Avlee	10	20	125	350
Nighon	20	10	200	500
Tatalia	10	20	125	350
Evenmorn Isl.	20	10	150	400
Barrow Downs	20	50	100	300
Stone City	50	50	100	300
Deyja Moors	25	10	75	200
The Pit	30	15	100	300

Genel bir strateji olarak oyuna başlanılan duvar ve kule sayıları düşükse rakibinizin kulesini yıkarak kazanmayı denemelisiniz. Eğer duvar ve kule sayıları yüksekse kaynak artışını sağlayan kartları kullanarak kaynaklarınızı istenen sayıya ulaştırmanız daha rahat olur. Tabii ki bu sırada kendi kulenizi de korumayı unutmamalısınız.

Ödül: Her tavernada kazandığınız ilk oyun için belli bir para alıyorsunuz.
ArcoMage quest'i ödülü: Tüm ArcoMage oyunlarını kazandıktan sonra Gina Barnes ile konuşun. Şimdi evinin yanındaki sandıktan ödülünüzü alabilirsiniz:
100.000 altın.
Elfbane (Kılıç, Goblin) : +12 attack, 4d6+12 damage, of Shielding, Elfslayer
Mind's Eye (Miğfer, Human) : +10 armor, +15 personality ve intellect, regenerate SP
Forge Gauntlets (Eldiven, Dwarf) : +10 armor, +15 might ve endurance, +30 fire res.
Elven Chain (Zırh, Elf) : +30 armor, of Recovery, +15 speed ve accuracy
Birkaç küçük eşya ve ore.

Quest 6: Eeofol'daki Colony Zod'a girip Xenofex'i öldürmek.
NOT: Bu quest Path of Dark ve Path of Light için aynıdır.

Castle Gloaming'de konuştuğunuz Resurectra size bu görevi verecek. İlk olarak Blaster becerinizi geliştirirseniz iyi olur; çünkü bu silah tüm yaratıklar üzerinde oldukça etkili. Şimdi Thunderfist Mountain'da kuzey-batı çıkışını kullanarak Eeofol tünellerine girin. Bu tünellerden sağ çıkabilmeniz için iyi seviyede Protection from Magic kullanmanız bir zorunluluk; çünkü Medusa ve Behemoth'lar sizi çok kolay öldürebiliyorlar. Yavaş yavaş ilerleyerek çıkışı bulun. Çıktığınızda kendinizi Land of the Giants'ta bulacaksınız. İşte oyundaki en karizmatik yer burası. Etraf her çeşit Dragon ve Titan kaynıyor. Eğer görülürseniz kurtulmanız pek mümkün olmaz; çünkü grup halinde dolaşıyorlar. Bu yüzden Fly – Invisibility ikilisini kullanmanız şart. Önce kuzey-doğuya giderek Shrine'ı bulun. Buraya tıkladığınızda Harmondale'e ışınlanacak ve aradaki Portal'ı açmış olacaksınız. Tekrar kullanarak Eeofol'a geri dönün. Güney batıda borulardan oluşan bir sistemin yanında Devil'ları göreceksiniz. Burası Colony of Zod. İçeride birçok şeytanla karşılaşacaksınız ve ilerlemek



İster iyiliği, ister kötülüğü seçin bu parçaları bulmak zorundasınız.

için hepsini öldürmeniz gerekecek. İçeri girin. Önce ilerleyin ve sola dönün. Yolun sonundaki odadaki asansörü kullanarak yukarı çıkın. Buradaki tüm düğmelere basın. Kapıdan geçin ve tüm kapıları açın. En sol uçtaki odada bulunan kafese tıklayarak Kral Roland Ironfist'i serbest bırakın (bilmeyenler için söyleyelim; Archibald'ın kardeşi, Kraliçe Catherine'in kocası). Size teşekkür ederek anahtar verecek. Asansörden aşağı inin ve girişe geri dönün. Şimdi sol koridoru takip ederek asansöre binin ve yukarı çıkın. Burada çok zorlu dövüşler yapacaksınız, hazırlıklı olun. Asansörleri kullanarak kilitli kapıya kadar gelin. Kapıyı açınca Xenofex ve yardımcılarıyla karşılaşacaksınız. Herkesi öldürdükten sonra her şeyi alın ve kullanın (özellikle Blaster'ları). Celeste'ye geri dönün, Resurectra ile konuşup son quest'i alın.

Quest 7: Lincoln'den Oscillator'ı almak. **NOT:** Bu quest Path of Dark ve Path of Light için aynıdır.

Kastore size dört tane dalgıç giysisi verecek. Bunları alın ve Avlee'ye gidin. Giysileri giymek için üstünüzdeki tüm eşyaları çıkarmanız gerekiyor ve zaten bunları giysilerle kullanamıyorsunuz. O yüzden elinizdeki gereksiz şeyleri bırakın. Silahlarınıza ve zırhlarınıza Lincoln'de çok ihtiyacınız olacak. Giysileri giyin ve suya girerek batıya doğru gidin. Shoal'e gitmek isteyip istemediğiniz sorulunca olumlu cevap verin. Batıya doğru ilerlerseniz uzay gemisini bulacaksınız. Kanatlarından birindeki yeşil ışığa tıklayarak içeri girin. Giysileri çıkarıp silahlarınızı kuşanın. Buradaki robotlara karşı en etkili silah Blaster. Burada birkaç tane de Blaster Rifle bulacaksınız, sakın kaçırmayın. Asansörü kullanarak alt kata inin ve buradan gücü onarın (Teleport'ları kullanarak yuvarlak bir odaya geldiğinizde buradaki konsolu kullanarak da gücü onarabilirsiniz). Artık kapıları açabileceksiniz. Şimdi tüm odalara girip bulduğunuz konsolları aktif duruma getirin. Köprüye benzer bir odaya geldiğiniz zaman sola gidin ve siyah çukur gibi olan şeyi inceleyin. Yeşil bir kristal bulacaksınız. Bu aradığımız Oscillator; ama onu alır almaz güvenlik sistemi devreye giriyor. Buradan hemen kaçmak için Town Portal'ı kullanıp Celeste'ye ışınlanın. Resurectra ile konuşmaya gitmeden önce oyun kaydedin. Bu noktada tüm oyun haritası regenerate oluyor, yani aynı oyunun başında olduğu gibi her taraf yaratık, at nalı ve hazine kaynıyor olacak. Eğer etrafı gezip gitmediğiniz yerleri de görmek isterseniz zamanında öldürmüş olduğunuz bu yaratıkların sizi engellemesinden rahatsız olabilirsiniz. Ama "yok, artık oyun bitsin" diyorsanız Resurectra ile konuşun ve Might & Magic VII'nin Aydınlık Yolu'nu bitirmenin gururuyla demoyu izleyin.

Promosyon Quest'leri – Light

KNIGHT – Champion: Uzun zaman alan (4 hafta) bir quest. Yapmanız gereken şey, Arena'da Knight seviyesinde dört dövüş kazanmak. Arena'ya sadece Pazar günleri Harmondale'den at ile gidebiliyorsunuz ve sizin seviyeniz yükseldikçe karşılaştığınız rakipler de giderek güçleniyor. O yüzden bu quest'i mümkün olduğunca çabuk bitirmeye çalışın. Zaten bu quest'i bitirdikten sonra Champion'larınız Sword Grandmaster olabiliyor ve iki kılıç ile daha da rahat ediyorsunuz. Sonuç olarak bu quest'i ne kadar erken bitirirseniz o kadar iyi bize göre.

PALADIN – Hero: Karşılaşacağınız düşmanlar açısından zor bir görev, zaten kılıç ustalarıyla dövüşmek her zaman zordur. Amacınız Deyja'daki William Setag'ın kulesinden Alice Heargrave'i kurtarmak. Kuleyi Deyja'nın batısında bulabilirsiniz. Aslında bu kule çok küçük, asansörle yukarıya çıkıp odayı temizliyorsunuz; ama dediğimiz gibi onları temizlemek pek kolay değil. Özellikle üst katta kötü adam, Champion of Sword, William Setag ile karşılaşıyorsunuz. Burada size pek kimsenin bilmediği bir sır verelim. Kötü adam William Setag ile aslında Bill Gates kastedilmiş. Setag'ın tersten okunuşu Gates ve Bill'in esas açılımı William. Fena düşünmemişler doğrusu, değilmi? Setag'ı (yoksa Gates'i mi deseydik?) öldürünce kilitli kapının arkasında Alice'i buluyorsunuz. Alice'i geri götürüp Hero statüsünü kazanın.

MONK – Master: Bu görevdeki amacınız High Priest of Baa'yı öldürmek. Onu Avlee'deki Temple of Baa'da bulabilirsiniz. Yapmanız gereken şey, öldürdükten sonra kanıtını Harmondale'deki Bartholomew Hume'ye götürmek. High Priest'i diğerlerinden ayırt etmeniz pek mümkün olmadığından önünüze geleni öldürüp üstlerinden çıkanları kontrol etmelisiniz. High Priest'in üzerinden Cloak of Sheep çıkacaktır. Cloak'ı bulunca Hume'ye gidip ödülünüzü alın.

RANGER – Ranger Lord: Son derece basit bir quest. Göreviniz, Tularean Forest'teki ağaçları sakinleştirmek. Tularean'ın hemen doğusundaki adada Oldest Tree'yi bulup onunla konuşun. Bu işten bağımsız olarak Oldest Tree size kendi quest'ini de verecektir.

THIEF – Spy: Bu görevi de hırsız ustası Bill Lasker veriyor. Amacınız, Wathctower Six'teki ağırlığı kaldırmak. Yapmanız gereken iş, watchtower'a girmek, en üst kata ulaşana kadar önünüze çıkanları temizlemek ve oradaki ağırlığa tıklamak. Ortadaki köprüyü güneydeki düğmeye basarak döndürebilir ve kuzeydeki düğmeyle de asansörü kontrol edebilirsiniz. Ağırlığı -

OBELİSK QUEST'İ

Obelisk No.su	Bulunduğu Yer	Mesaj
#1	Harmondale	pohuwwba
#2	Erathia	ininhil_
#3	Tularean Forest	redditoh
#4	Deyja Moors	a_eetcoa
#5	Bracada Desert	ts_rehmu
#6	Celeste	eut__i_n
#7	The Pit	srhtfnut
#8	Evenmorn Islands	_vehlgpe
#9	Nighon	fi_eo_od
#10	Barrow Downs	ivg_whn_
#11	Eoofol	veoseo_l
#12	Tatalia	e_laru_a
#13	Avlee	__dn_r_n
#14	Stone City	___d___d

Mesaj: **Pirates five one survive, hide the gold under the flower, witching hour bloom upon a haunted land.**
Çözüm: **Evenmorn Islands'a gidin. Adacıklardan birinde çember şeklinde bir taş kümesi göreceksiniz. Gece saat 12:00 – 1:00 arası çemberin ortasında bir çiçek belirecek. Ona tıkladığınızda obelisk hazinesini bulacaksınız.**
Ödül: **100.000 altın.**
Hero's Belt: +5 Armsmaster Skill, +15 Might, Regenerate HP, +10 to resistances.
Lady's Escort: Water Walking, Feather Falling, Protection, +10 to resistances. Birkaç küçük eşya ve ore.

kontrol eden düğmeyi güneyde bulacaksınız, oraya gitmek için köprü düğmesine birkaç kere basmanız gerekebilir.

CLERIC – Priest of Light: Yine çok basit bir quest. Evenmorn adasındaki Temple of Moon'a girin, sunağa ulaşana kadar ilerleyin ve sunağa tıklayarak onu arındırın. Hepsi bu kadar. Sunağa tıkladığınızda karakterleriniz parlayacaktır. Şimdi Celeste'ye dönerek Priest of Light seviyesine ulaşabilirsiniz.

DRUID – Archdruid: Bu quest için Dwarf kralının kemiklerini bulmalı ve onları Barrow Downs'ta ait olduğu yere götürmelisiniz. Zokarr'ın kemiklerini Stone City'nin altındaki Nighon'a giden tünellerde bulabilirsiniz. Onları götürmeniz gereken yer ise Barrow Downs'taki Dwarven Crypts. Monk - Initiate quest'inde olduğu gibi Ankh işaretinin temsil ettiği Barrow'a gidin, kralın mezarını göreceksiniz. Böylece Archdruid seviyesine yükselmiş olacaksınız.

SORCEROR – Archmage: Sizi fazla zorlamayacak bir quest. Amacımız kayıp büyü kitabı Divine Interveniton'u bulmak. Kitabı The Pit'in Breeding Zone bölgesinde bulabilirsiniz. Invisibility kullanarak kitabın bulunduğu sandığı bulmak çok kolay oluyor. Kitabı aldıktan sonra Bracada'daki School of Sorcery'e dönün. Archmage sizi Archmage seviyesine yükseltecek ve kitabı da size verecektir. Ayrıca para kazanmak isterseniz şu yolu deneyebilirsiniz. Divine Intervention'u aldıktan sonra Harmondale'e gidip satın. Böylece elinize iyi para geçecektir. Daha sonra Seer'e giderek 'I Lost It' seçeneğini tercih edin. Bu seçenek kaybettiğiniz quest eşyalarını size geri veren bir seçenektir. Artık bir Divine Intervention kitabımız daha var. Kitabı istediğiniz kadar satıp geri alarak bol bol para kazanabilirsiniz.

Kötü Yol (Path of Dark)

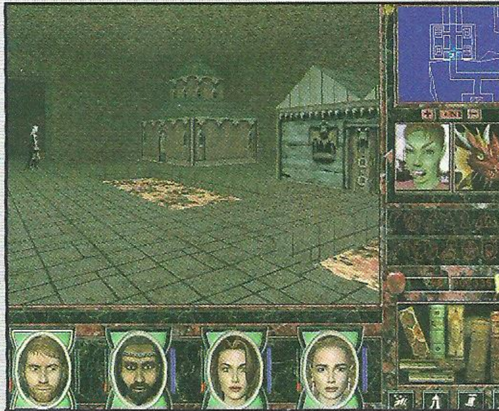
Yeni hakeminiz size The Pit'te bulunan Archibald'ı görmenizi söyleyecek. The Pit'i Deyja Moors'ta bir mağara şeklinde bulabilirsiniz (haritanın kuzey doğusunda). İlk girdiğiniz yerin ismi Hall of the Pit. Asıl yere ulaşmak için bu koridoru geçmeniz gerekiyor. Sadece karşıya doğru ilerleyin. En sonunda The Pit'e ulaşacaksınız. Önce Pit'in etrafını dolaşın. Eninde sonunda sizi başka bir yere ışınlayan bir koridora gireceksiniz. Burada da ilerleyince bu kez başka bir yere ışınlanacak ve en sonunda Castle Gloaming'e ulaşacaksınız. Kaleye girince büyük odaya gelinceye kadar ilerleyin ve soldaki yola dönün. Yolun sonundaki bota binin ve dümeni iki kez kullanın. Bottan inip merdivenlerden aşağı inin. Odaya girince Archibald'ı bulacaksınız ve Dark Path quest'leriniz başlayacak.



Günde sadece 1 saat açan bu çiçeğin altında rüyalarınızı süsleyen Obelisk hazinesi yatıyor.

Quest 1: Breeding Zone'dan dışarıya çıkmak. Breeding Zone'a The Pit'teki bir merdivenden aşağı inerek ulaşabilirsiniz. Burada birçok gizli yol olduğunu söyleyelim. Karşınıza çıkacak düşmanlardan sizi en çok zorlayacak olanları Behemoth'lar. Öldürülmeleri çok zor ve çok güçlüler. Bazen bazı geçitlerde sıkışıp kalabiliyorlar, böyle durumlarda oklarınızı kullanarak onlardan kurtulabilirsiniz. Su yollarını takip ederek Breeding Zone'un çıkışını bulabilirsiniz. Dışarıya çıktıktan sonra gidip Archibald'le konuşun. Archibald sizi ödüllendirecek ve danışmanlarıyla konuşmanızı isteyecek. Onları The Pit'in bir bölümündeki yan yana duran evlerde bulabilirsiniz. Artık asıl dark quest'lere başlayabiliriz. Bu quest'ler için belli bir sıra takip etmenize gerek yok.

Quest 2: Clanker's Laboratory'i temizleyip kalkanı kapatmak. Clanker's Laboratory'i Tularean Forest'ta, Pierpoint şehrinin kuzey-batısında bulabilirsiniz; ancak burası bir adada bulunduğundan ya su üzerinde yürümeli ya da uçmalısınız. Oraya ulaştığınızda içeri girin. Karşılaşacağınız çoğu yaratık ölürken patlıyor ve karakterlerinizi bu yolla öldürebiliyorlar. Buna dikkat edin. Eğer girişten sağa doğru giderseniz birçok golem ve elemental ile karşılaşacaksınız. Onları öldürün ve düğmelere basın. Yukarı katlardan gelen bir ses duyacaksınız. Merdivenlerden yukarı çıkın, sağa dönerseniz içinde birçok sandık olan bir oda bulacaksınız. Holü takip edince geniş bir kütüphaneye geleceksiniz. Kitaplıkları ve duvarları inceleyerek gizli kapıyı bulun. Merdivenlerden inin. Sol tarafta içinde kalkan bulunan bir pasaj bulacaksınız. Kalkanı (bu çok büyük bir makine) kapatmak için üzerine tıklamanız yeterli. Şimdi geri kalan tüm yaratıkları öldürün ve Pit'e dönerek ödülünüzü alın.


Kötülük yolundaki görevlerimizi ise bu evlerden alıyoruz.

Quest 3: Temple of Light ve Temple of Dark'taki sunak parçalarını almak.
NOT: Bu quest, Path of Dark ve Path of Light için aynı. Açıklamasını Path of Light quest'leri içinde bulabilirsiniz.

Quest 4: Mount Nighon'daki Warlock'lardan Soul Jars'ı almak. Nighon'a ulaşmak için önce Barrow Downs'taki Stone City'e girin. Troglodyte mağaralarını takip ederek kuzeye doğru ilerleyin. Böylece Nighon tünellerine ulaşacaksınız. Tünellerde dolaşarak Nighon'a çıkan yolu bulabilirsiniz. Artık Thunderfist Mountain'dasınız. Buradaki Minotaur'lar oldukça etkili o yüzden görünmezliği kullanmaya çalışın. Sağ duvarı takip ederek dışarıya çıkarsanız kendinizi Nighon'da bulacaksınız. Eğer Town Portal büyünüz varsa artık Nighon'a kolayca ulaşabilirsiniz. Fly büyüsünü kullanarak (eğer büyünüz yoksa scroll satın alın) kuzey dağ duvarını takip ederseniz Thunderfist Mountain'a giren başka bir geçit göreceksiniz. Oraya girin. Asansörü bulana kadar ilerleyin. Featherfall büyüsü yaparak aşağı atlayın. Güneye doğru gidin, lav çukurunun etrafından dolaşın ve kütüphaneye girin. Sondaki gizli odaya girin, buradaki sandığın içinden Soul Jars'ı alın ve Pit'e geri dönün.

Quest 5: Celeste'deki Robert the Wise'ı öldürmek ve kübü almak. Celeste'deki çeşmeden sağ yola girin ve ayrımdan sola dönün. Burada gördüğünüz evlerden en sol köşedeki evde Robert the Wise yaşıyor. Oldukça sıkı bir rakiple karşılaşmaya hazır olun. Yapabildiğiniz tüm koruma büyülerini yapın. Eğer Protection from Magic büyüsünü GrandMaster seviyesinde yapamıyorsanız burada bir hayli zorlanabilirsiniz. İçeri girin ve ne şekilde olursa olsun Robert'i öldürün. Üstündeki Blaster'ı ve kübü alın ve Pit'e dönerek kübü verin. Şimdi taht odasında Kastore ile konuşabilirsiniz. Bu quest'leri bitirdiğinizde Blaster skill'i de öğrenmiş oluyorsunuz. İleride çok işinize yarayacak.

Quest 6: Eeofol'daki Colony Zod'a girip Xenofex'i öldürmek.
NOT: Bu quest, Path of Dark ve Path of Light için aynı. Açıklamasını Path of Light questleri içinde bulabilirsiniz.

Quest 7: Lincoln'den Oscillator'ı almak. Bu quest, Path of Light'ın son quest'iyle sondaki ufak değişiklik dışında aynı. Ancak karışıklığa yol açmamak için yapmanız gerekenleri bir kez de burada anlatmakta fayda var.

Kastore size dört tane dalgıç giysisi verecek. Bunları alın ve Avlee'ye gidin. Giysileri giymek için üstünüzdeki tüm eşyaları çıkarmanız gerekiyor ve bunları giysilerle kullanamıyorsunuz. O yüzden elinizdeki gereksiz şeyleri bırakın. Silahlarınıza ve zırhlarınıza Lincoln'de çok ihtiyacınız olacak. Giysileri giyin ve suya girerek batıya doğru gidin. Shoal'e gitmek isteyip istemediğiniz sorulunca olumlu cevap verin. Batıya doğru ilerlerseniz uzay gemisini bulacaksınız. Kanatlarından birindeki yeşil ışığa tıklayarak içeri girin. Giysileri çıkarıp silahlarınızı kuşanın. Buradaki robotlara karşı en etkili silah Blaster. Burada birkaç tane de Blaster Rifle bulacaksınız, almamazlık etmeyin. Asansörü kullanarak alt kata inin ve buradan gücü onarın (Teleport'ları kullanarak yuvarlak bir odaya geldiginizde buradaki konsolu kullanarak da gücü onarabilirsiniz). Artık kapıları açabileceksiniz. Şimdi tüm odalara girip bulduğunuz konsolları aktif duruma getirin. Köprüye benzer bir odaya geldiğiniz zaman sola gidin ve siyah çukur gibi olan şeyi inceleyin. Yeşil bir kristal bulacaksınız. Bu aradığımız Oscillator; ama onu alır almaz güvenlik sistemi devreye giriyor. Buradan hemen çıkmazsanız öleceksiniz. Town Portal kullanmanızı öneririm. Pit'e gidin ve Oscillator'ü Kastore'e verin. Ve arkanıza yaslanıp Might & Magic VII'nin Karanlık Yolu'nu bitirmenin keyfini çıkarın.

Promosyon Quest'leri – Dark

KNIGHT – Black Knight: Bu promosyon için elf'lerin hazinesini yağmalamanız gerekiyor. Pierpoint'e gidin ve Castle Navan'a girin. Girişten asansöre kadar düz olarak ilerleyin ve aşağı inin. Sağdaki yola dönün ve uyarılara kulak asmayın. Holün sonunda zemini inceleyin, böylece gizli merdiveni bulacaksınız. Merdivenden aşağı inin ve girdiğiniz odadaki herkesi öldürün. Odadaki her şeyi alın, Erathia'ya dönüp Black Knight ile konuşun.

PALADIN – Villain: Villain olmanız için Castle Gryphonheart'tan kız kaçırmanız gerekiyor. Eğlenceli görünüyor değil mi? Castle Gryphonheart'a girince düz ilerleyin ve taht odasından sola dönün. Holü takip edin ve sonundaki odaları araştırın. Odalardan birinde leydiyi bulacak ve anında esir alacaksınız. Onu Deyja'ya geri götürüp promosyonunuzu alın.

MONK – Ninja: Oyundaki karışık quest'lerden biri. School of Sorcery'den Scroll of Waves'i çalmalı ve onu kullanarak Ninja'nın verdiği şifreyi çözmelisiniz.

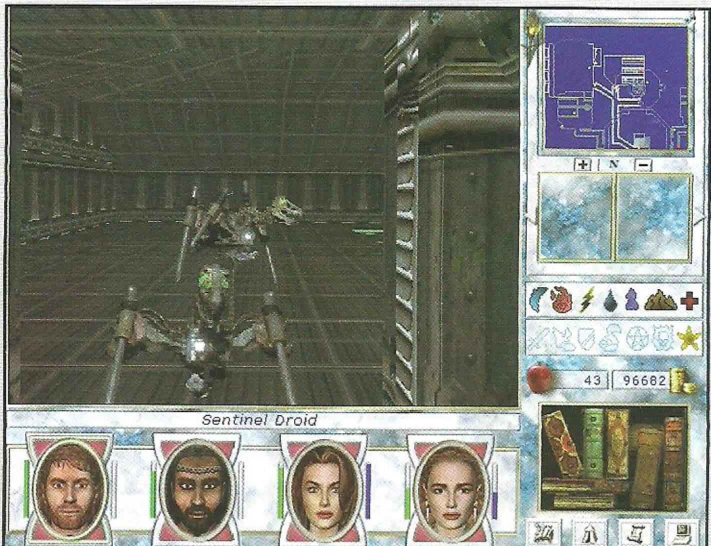
Şifrede belirtilen mezarı bulup açmalı, içindeki artifact'i Ninja'ya geri getirmelisiniz. Evet, ilk hedefimiz Scroll of Waves! School of Sorcery'e (Bracada) gidin ve doğrudan kitaplığa girin. Oradaki büyücüyü öldürün ve yerdeki dolabı açıp düğmeye basın. Girişin karşısındaki kapı açılacak. İçeri girin ve sağa dönerek tüm rafları arayın. Scroll of Waves'i bulunca burayı terk edin. Scroll'daki üçüncü kelime 'pattern'. Bu kelimeyi şifreyi çözmek için anahtar olarak kullanacaksınız. Şifrenin nasıl çözüleceği zaten ayrıntılı şekilde anlatılmış.

Şifreyi çözünce şu mesajı okuyorsunuz: 'I have found the tomb of Master Kelwin and have deduced the code from his notes. It is north east south west and centre. My job is done and the debt is paid. Good luck." Peki bu ne demek? Bunun anlamı şu: Tomb'u Erathia'nın güney doğusunda nehrin yanında bulabilirsiniz; ama onu fark etmek biraz zor. Kapıda 5 tane düğmesi olan bir panel göreceksiniz. Sırayla üst, sağ, alt, sol ve ortadakine basın. Kapı açılacak, içeri girip sağ odadaki sarcophagus'un içinden artifact'i alın. Şimdi Pit'e geri dönüp Ninja'yla konuşun. Artifact'i verecek ve bundan sonra sizi Ninja seviyesine yükseltecek.

RANGER – Bounty Hunter: Çok basit bir quest, sadece biraz dolaşmanız gerekiyor. Tek yapmanız gereken şey, av ödüllerinden 10000 altın kazanmak. Her şehirdeki Town Hall'lara girerek hangi yaratıkları öldürmeniz gerektiğini görebilirsiniz.

ARCHER – Sniper: İşte cesaret isteyen bir quest. Göreviniz Titan's Stronghold'a girip Perfect Bow'u almak. Titan's Stronghold'a girin, merdivenlerden çıkın, sola dönün, sonra sağa dönün, yol ayrımına kadar düz gidin ve sağa dönün. Yolun sonunda içinde Bow olan bir sandık göreceksiniz. Burada yapmanız gereken en önemli şey, eğer çok çok yüksek level karakterleriniz yoksa (ki 70. level'da bile Titan ve Dragon'ları öldürmek hiç kolay olmuyor) bol bol koşup Bow'u almak ve hemen Town Portal büyüsüyle oradan uzaklaşmak. Ayrıca Bow'un bulunduğu sandık değişebiliyor; çünkü bu bölümde birçok sandık var. Size tavsiyem içeri girer girmez Invisibility büyüsü yapmanız ve her yeri dolaşmanız.

THIEF – Assassin: Kötü olduğumuz nasıl da belli oluyor, yine bir cinayet görevi. Celeste'ye gidin ve Temple of Light'a doğru yürüyün. Lady Carmine hemen girişte, merdivenlerin üst tarafında dolaşıyor olacak. Eğer emin olmak istiyorsanız etrafta dolaşanlara sağ tuşla tıklayıp isimlerini öğrenebilirsiniz. Doğru kişiyi bulduğunuz zaman onu hemen öldürün ve bıçağını alın. Bıçağı Deyja'daki Assassin'e götürüp Assassin seviyesine terfi edin.



İşte antik gemi Lincoln'de dehşet saçan robotlar bunlar.

CLERIC – Priest of Dark: Yine pek zor olmayan bir görev. Evenmorn adasına gidin. Batıdaki adalardan birinde Grand Temple of Sun bulunuyor. İçeride birçok cleric göreceksiniz. Önünüze çıkan herkesi öldürün. Yapmanız gereken şey, sunağa ulaşana kadar düz olarak ilerlemek. Sunağa tıkladığınız zaman karakterleriniz parlayacak ve experience kazanacaksınız. Şimdi Deyja'ya dönüp ödülünüzü alabilirsiniz.

DRUID – Warlock: Şirin bir quest sizi bekliyor. Bir ejderha yumurtası çalacak ve bir dragoncuk yetiştireceksiniz. Yumurtanın yeri ise Eeofol. Yani ejderhaların ve titanların ülkesi. Korkmanız için yeterli sebep var sanırız. Harmondale'deki Shrine'ı kullanarak Eeofol'a ulaşın. Invisiblity ve Fly büyülerini sakın unutmayın, tabii canınıza susadıysanız siz bilirsiniz. Yakındaki dağa doğru uçun, yan tarafında bir mağara göreceksiniz. İçeri girin, ejderhalardan kaçıp yumurtayı alın ve hemen oradan uzaklaşın. Şimdi Nighon'a dönerek Warlock ile konuşun. Yumurta kırılacak ve grubunuza bir bebek ejderha katılacak. Tek yapmanız gereken şey, onu beslemek. O da bunun karşılığında Warlock'larınızın becerilerine bol bol bonus puan verecek.

SORCEROR – Lich: Lich olmanız için gereken şey Celeste'deki Walls of Mist'e girip dört Lich kavanozunu geri almak. Walls of Mist'te canlı kalmak istiyorsanız mutlaka Invisibility kullanmalısınız. Yoksa pek bir şansınız olmaz. Zaten oraya girip çıktığınızda tüm yaratık ve hazineler yenileniyor. Path of Light'taki Walls of Mist quest'i ile neredeyse aynı şeyi yapacaksınız.

Merkezdeki odada üç tane yan yana duran kapı geçitleri var. Sırayla hepsine girip içerideki anahtarları almalısınız. Eğer fark edilirseniz hemen dışarıya kaçın, iyileşin ve görünmezlik yapıp tekrar girin. Üç anahtarı da alınca yine merkezdeki odanın sonundaki deliklerde anahtarları kullanıp diğer odaya giden kapıyı açacaksınız. O odadaki sandığın içinde dört adet Lich kavanozu sizi bekliyor. Onları alıp Pit'teki Lich'e geri dönün ve undead'ler diyarına siz de katılın. PCG

PC GAMER TÜRKİYE Abone Formu

Bir Yıllık Abonelik Bedeli (12 sayı)

23.000.000 TL

KDV ve posta masrafları dahildir.



Adı / Soyadı : D.Tarihi: ___/___/_____
Firma : Görevi:
Adres :
Şehir : Posta Kodu:
Telefon : Faks:
E-mail :
Fatura Adresi :
Vergi Dairesi : V.D.No:

Kredi kartımdan 23.000.000 TL. alınız
Kredi Kart No: S.K.T.: /
Tarih: İmza:

Banka hesabınıza 23.000.000TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir. Aboneliğiniz hangi tarihte başlasın ___/___/1999

Banka hesap numaraları :
Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 20511-2

PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: (0212) 219 19 40 Faks: (0212) 233 63 15

COMPUTER SHOPPING Abone Formu

Bir Yıllık Abonelik Bedeli (12 sayı)

10.000.000 TL

KDV ve posta masrafları dahildir.



Adı / Soyadı : D.Tarihi: ___/___/_____
Firma : Görevi:
Adres :
Şehir : Posta Kodu:
Telefon : Faks:
E-mail :
Fatura Adresi :
Vergi Dairesi : V.D.No:

Kredi kartımdan 10.000.000 TL. alınız
Kredi Kart No: S.K.T.: /
Tarih: İmza:

Banka hesabınıza 10.000.000TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir. Aboneliğiniz hangi tarihte başlasın ___/___/1999

Banka hesap numaraları :
Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 20449-5

COMPUTER SHOPPING
Adres: Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul E-mail: comp-shop@hit.com.tr
Tel: (0212) 219 19 40 Faks: (0212) 233 63 15

Hile Kodları

Yeter, söz Cheat'lerin!

Zulüm bitti! PC Gamer'ı bugüne dek yöneten batı taklitcisi kafalar, yurdum insanının hile ihtiyacını kavramaktan yoksundular. En sonunda demokratik irade tecelli etti ve bu kadrolar halkımızın oylarıyla tasfiye edildiler. Gencinden yaşlısına, zengininden fakirine bilgisayar başında gözlerini, saçlarını kaybeden ve hatta kafayı yiyenler... Yüreklerinizi ferah tutun! Hile ihtiyaçlarınız hökümetimiz tarafından en kenarda kalmış oyunlar için dahi karşılanacaktır. Hilliyetçi cephe hükümeti tüm hilekarlara hayırlı olsun!

ALIENS VERSUS PREDATOR

Bu hilelerin çalışması için oyunun en son yamasının yüklenmiş olması gerekiyor. Windows start menüden "Run" seçeneğine tıklayın, ve C:\avp\avp.exe – debug'ı çalıştırın (oyunu install ettiğiniz dizine bağlı olarak C:\avp bölümüne uygun dizin ismini yazın). Oyun başlayınca "é" tuşuna basın ve aşağıdaki kodları yazın. Bazı kodların sadece belli bir ırk için olduğunu sakın unutmayın!

FREAKOFTHEUNIVERSE
Marine için tanrı modu (ölümsüzlük)
SKULLCOLLECTOR
Predatör için tanrı modu
THEONEDEADLYCREATURE EVERCREATED
Alien için God modu
WINNEROFTHEONEGREATBATTLE-OFTHEUNIVERSE
Alien'ı son Xenomorp'a çevirir
GIVEALLWEAPONS
Tüm silah ve cephaneleri verir
OBSERVER
Düşmanlarınız sizi göremez.
SHOWFPS
Kare oranınızı gösterir


Zindanınızın İstanbul altın borsasını kıskandırmasını mı istiyorsunuz? *Show me the money* yazın yeter.

DUNGEON KEEPER 2

Oyunun herhangi bir anında CTRL+ALT+C'ya basın ve aşağıdakilerden herhangi birini yazın:

NOW THE RAIN HAS GONE
Tüm haritayı açar
DO NOT FEAR THE REAPER
Mevcut bölümü atlamanızı sağlar
THIS IS MY CHURCH
Tüm odaları yapabilmenizi sağlar
FIT THE BEST
Tüm oda ve tuzakları yapabilmenizi sağlar
FEEL THE POWER
Tüm canavarlarınızın yeteneklerini artırır
SHOW ME THE MONEY
Altınla ilgili sorunlarınızı çözer

EXTREME-G 2

Aşağıdakilerden birini isim olarak girin:

NITROID
Sonsuz nitro verir
MISPLACE
Yol üzerinde daha iyi silahların bulunmasını sağlar
XXX
Turbo modu
MISTAKE
Sonsuz cephane
XCHARGE
Sonsuz cephane ve kalkan verir
JUGGLE
"Circuit modunda" rastgele pistlerin çıkmasını sağlar
SPYEYE
Üstten bir görünüşe çıkmanızı sağlar

HEAVY GEAR 2

Üstten bir görünüşe çıkmanızı sağlar. Oyun esnasında "é" tuşuna basın ve aşağıdaki kodları girin:

SET CAMTI
Ölümsüzlük
SET MISSION
Bulunduğunuz bölümü bitirmenizi sağlar


Marine olmak çok zor özellikle de böylelerinin arasında kaldıysanız. O zaman ne yapıyoruz? Freakoftheuniverse kodunu kullanıp hepsini harcıyoruz!

DESCENT 3

Oyun sırasında aşağıdakilerden birini yazmanız yeterli (bu kodlar sadece single-player oyunda işe yarar):

BURGERGOD
Tanrı modu
IVEGOTIT
Tüm silah, enerji ve kalkanları verir
TREESQUID
Tüm haritayı açar
DEADOFNIGHT
Bulunduğunuz bölümdeki tüm bot'ları öldürür
BYEBYEMONKEY
Değişik bir görüş açısına geçer
MORECLANG
Level atlatır
FRAMELENGTH
Kare oranını gösterir
TESTICUS
Geminizi görünmez yapar


Bölüm sonundaki kazık Boss'lara 'Toss'lamamak için moreclang hilesini kullanın derim!

SYSTEM SHOCK 2

SHİFT'i basılı tutun ve "Ş"ye (klavyeniz Türkçe değilse ";"e) basın. Açılan konsolda aşağıdaki kodları girin:

add_pool [1-999]
girdiğiniz sayı kadar Cyber Modül verir.
Summon_obj [aşağıdakileri girin]
medical kit
fusion cannon
electro shock
emp grenade
incend. Grenade
prox grenade
small prism
large prism
pellet shot box
rifled slug box
small worm beaker
rad patch
psi patch
speed boost
light armor
medium armor
heavy armor
worm skin
shotgun
worm launcher
pistol
gren launcher
stasis field generator
crystal shard
emp rifle
assault rifle
20 nantines
ÖRN: summon_obj medical kit

JAGGED ALIANCE 2

Taktik ekranındayken iguana yazın ve aşağıdaki kodları girin:
ALT+E
Haritadaki tüm birim ve nesneleri gösterir
ALT+T
Seçili birimi imlecinizin bulunduğu yere ışınlar
ALT+R
Biriminizin cephanesini doldurur.
ALT+D
Biriminizin hareket puanını doldurur
ALT+O
Sektördeki tüm düşmanları yok eder
ALT+G
Yeni asker çağırır
ALT+I
Rastgele bir silah belirir
ALT+K
İmlecinizin bulunduğu yerde patlamış bir gaz bombası yaratır.
CTRL+K
İmlecinizin bulunduğu yerde patlamış bir el bombası yaratır
ALT+Q
Binanın içini gösterir
CTRL+F
Kare oranını gösterir


Adamlarınız kalbura döndüğünde ALT+G'ye basın ve deliksiz bir adamınız olsun!

DARKSTONE

Bu oyun için hilelerimiz yok; ama aşağıdaki birkaç üçkağıt, oyunu oldukça kolaylaştıracak.

BONUS ŞARKI
Kasabanın meydanındaki şarkıcıların tabağına bir altın atarsanız sizin için oldukça hoş bir şarkı söylerler. Bu parça pek eski çağ şarkılarına benzemiyor; ama hiç de fena değil.

ALTIN YUMURTLAYAN TAVUK
Eğer adamlarınızdan biri thief ise kasabadaki tavuktan bir şeyler çalabilirsiniz. Ne mi? Bu sürpriz; ama her zaman yapamayacağınızı unutmayın.

EKSTRA ALTIN
Oyunun başında her adamınızın 1500 altını vardır. Yeni bir oyun başlayınca adamlarınızdan birinin altınlarını bir diğerine aktarın ve oyunu kapatın. Sonra yeni bir oyuna başlayın ve bu sefer bir öncekinde altınları alanı ve yeni birini alın. Böylece bir adamınızda 3000 diğerinde 1500 altın olacaktır. Şimdi altınları yine birinde toplayın ve oyunu kapatıp aynı şekilde bir yenisine başlayın. Böylece toplam altın miktarını ikiye katlamış olacaksınız. Buna istediğiniz kadar devam edebilirsiniz.

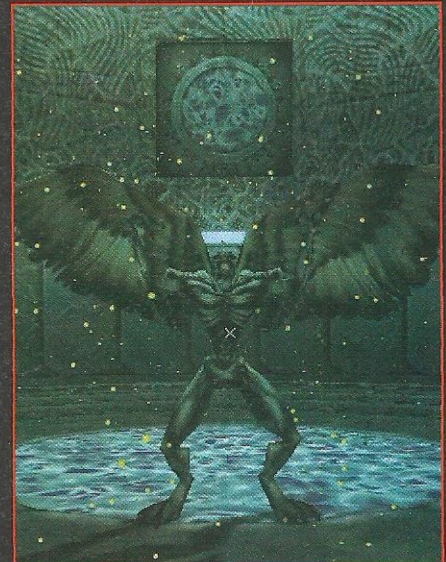


Audren'in Darkstone'daki performansı belki MTV ödüllerini kazanamaz ama bir oyun karakteri için oldukça iyi.

REQUIEM AVENGING ANGEL

Oyun esnasında Enter'a basın ve csmilton yazarak hile modunu açın, sonra da aşağıdakileri yazın:

CSYHWH
Ölümsüzlük
ACSSTIGMATA
Oyundaki her türlü objeyi verir
CSGUNS
Tüm silahları verir
CSAMMO
Tüm cephaneleri doldurur
CSITEMS
Tüm item'ları verir
CSROSARY
Tüm güçleri verir
CSSHROUD
Zırhınızı 200'e çıkartır
CSHEALTH
Sağlığınızı 200'e çıkarır
CSESSENCE
Essence'ınızı 200'e çıkarır
CSHALT
Zamanı durdurur
CSVANISH
Bulunduğunuz bölümdeki tüm yaratıkları öldürür


Requiem: Avenging Angel da bir meleği canlandırıyorsunuz. Melekler hile yapmazlar; ama csvanish kodunu Tanrı'nın bir lütufu olarak kabul edebiliriz.

SPORTS CAR GT

Ana menüdeyken isi-cheseman yazarak hile modun açın ve aşağıdaki kodları girin.

ISI-TBORNE
Tüm pist ve araçları verir
ISI-CORSICA
Tüm araba parçalarını verir
ISI-PLAGUE
GT3 bölümünde onayabilmenizi sağlar

STARWARS EPISODE 1: RACER

Yeni parçalar alırken SHIFT + F4+ 4'e basın alış verişte kullanmanız için 1000$ alacaksınız. Bu hile sadece beş kez kullanılabilir, bu nedenle akıllıca kullanın.

RE-VOLT

İsim tekerleğinde adınızı yazarken aşağıdaki kodları girin. İsterseniz sonra geri dönerek dilediğiniz ismi yazabilirsiniz.

CARNIVAL
Tüm arabaları seçebilmenizi sağlar
TRACKER
Tüm pistleri seçebilmenizi sağlar
DRINKME
Arabaları küçültür
CHANGELING
Yarışın ortasında araba değiştirmenize olanak verir
URCO
İşin içine ufolar girer

C&C: TIBERIAN SUN

Bu hileyi sadece NOD'larda kullanabilirsiniz. Fire storm duvarınızın sonsuza dek aktif kalmasını istiyorsanız yapmanız gerekenler şunlar: Fire Storm Generator'ünüzü inşa edip duvarlarını da kurduktan sonra herhangi birkaç bina yaparak enerji seviyesinin yetersiz kalmasını sağlayın. Daha sonra bu binaları devreden çıkarın (off line) ve enerji seviyesi normal hale dönsün. Fire Storm'u çalıştırın (şarj olmuş durumda olmalı tabii) ve duvarlarınız devreden çıkmadan önce offline yaptığınız binaları yeniden online yapın. Enerji seviyesi yetersiz kalsın (bunu yapmanın diğer bir yolu da santrallerinizi satmak). Bu durumdayken Fire Storm kutusunda "On hold" yazısını göreceksiniz ve duvarlarınız enerji seviyesi normale dönmediği sürece çalışacak.

EXPENDABLE

Oyunu oynarken "bod" yazıp numerik klavyede ki "-" tuşuna basın. Bu, hile modunu aktif hale getirecektir. Daha sonra aşağıdaki kodları girip tekrar "-" tuşuna bakarak hileleri aktif hale getirebilirsiniz. Küçük "i" harfi için Türkçe klavyede "ı" tuşlamanız gerektiğini unutmayın.

MRBENN
Level atlama
ZIPPY
God modu
BABAPAPA
Ekstra hak
CRYSTALTIPS
Ekstra yaşam
ALBERTOFROG
El bombalarının gücünü artırır
BUCKETOFCHICKEN
Arkadan görünüş
BING
Hile modunu kapa

CLANS

Oyun sırasında t tuşuna basın ve açılan ekrana aşağıdakileri girin:
/GODMODE
God Modu
/NEXTLEVEL
Bir sonraki bölüme atlama
/ROOM #
İstediğiniz bir odaya gitme
/SPAWN #
İstediğiniz objeyi elde etme
/MOREGOLD
100 altın verir
/TINYMONSTERS
Küçük yaratıklar
/TINYPLAYERS
Küçük oyuncular
/INSANITY
Yaratıklar birbirlerine saldırır
/REPEAT
En son girilen hileyi tekrarlar

işareti yerine istediğiniz rakamı girin

HANGİNİZ OYUN DEHASI?

Şimdiye kadar yapılan bütün PC oyunlarının sırlarını mı biliyorsunuz? O halde Strateji Merkezi, sizi Ayın İpucu Klubü'nde görmek istiyor.

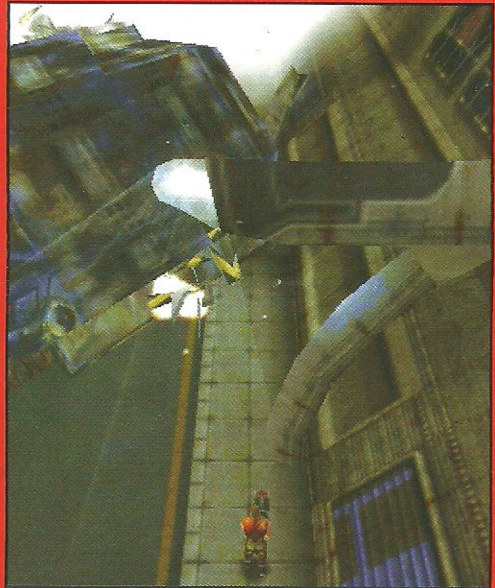
Her ay günümüz oyunlarının en iyi tavsiyelerini ve bilmece çözümlerini veren mektubu seçip kazanan şanslıya kanını dondurmacak hediyeler yolluyor. PC Gamer tişörtleri, PC Gamer çıkartmaları, süpriz oyunlar bunlardan yalnızca birkaç tanesi...

PC Gamer-Türkiye Ayın İpucu Ödülü
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 Şişli
İstanbul veya *pcgamer@pcgamer.com.tr*

EXPENDABLE

Kodları girmek için önce Enter'a basın. Açılan satıra kodu girip tekrar Enter'a basın.

KILLENEMY
Tüm düşmanları öldürür
HURT
O anki bölükdeki ilk araca zarar verir
KILL
O anki bölükdeki ilk aracı yok eder
GAMEOVERMAN
Görevi kazanma
NOVICTORY
Görev hedefleri tamamlansa da görev bitmez
POLYTHEISM
Hem sizi hem de düşmanı yenilmez yapar
COMMANDERS
Komutanların etkisini kaldırır
STRATPERSPECTIVE
Görüntüyü değiştirir
CHILLOUT
Bölüklerin yer değiştirmesini engeller
CHESSMATCH
Satranç moduna geçer
NEON
Araçların üzerine işartler koyar
BASSELHOFF
Oyunu bitirir ve siz yenilirsiniz
GRID
Arazi dokusuz gözükür
IMPLINES
Araçları büyük çerçeveler içine alır
AMAZON
Tüm araziyi boşaltır
LONDON
Sisi kaldırır ve havayı biraz karartır



İlle de oyunu kaybetmek istiyorsanız *Basselhoff* hilesini kullanın.

TONIC TROUBLE™

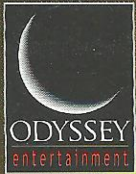
Türkiye'de ilk defa



KASIM'da Gazete ve Dergi Bayilerinde

ORİJİNAL SADECE 12$

KDV DAHİL



Büyükdere Cad.
Hür Han Kat 4 15/A
80260 Şişli / İstanbul
Tel: 0.212.219 19 40
Faks: 0.212.233 63 15

Ubi Soft ENTERTAINMENT

MEKTUPLAR

Bir süredir rüzgarlar eskisinden serin esiyor, sokaklarda koşturup oynayan çocuklar çantalarıyla okullarına gidiyor, dalları süsleyen yeşil yapraklar ayaklarımızın altında çıtırdamak için sararıp yerlere düşüyor ve her şeyin rengini değiştiriyor. Sonbahara direnen, rengi değişmeyen tek şey var; mektuplarınız. Onlar sararıp solmadan, sıkılıp usanmadan anlatmaya devam ediyor. Buyrun, sizi dinliyoruz!

PC GAMER -Türkiye
Okur Mektupları Köşesi

Adresimiz:
Büyükdere cad.
Hür Han
15/A Kat:4
Şişli/İstanbul

E-mail:
mektup@pcgamer.com.tr

Teşekkürler...

Herkese Selamlar...
Çoook uzun zamandır size yazmak istiyordum, bugün gecikmeli de olsa derginizi elime aldığımda artık size yazma zamanının çoktan gelmiş de geçiyor olduğunu fark ettim. Öncelikle bu (geçen) ayki duyarlı kapak dizaynı için teşekkürler. Ayrıca giriş yazısını okuduğumda tüylerim diken diken oldu, iki damla yaş istemeden aktı gözlerimden. Teşekkürler size insan duygularını mekanikleştirmediğiniz için; teşekkürler size dolu dolu, Türkçe'nin en güzel haliyle bizlere oyun açıklamaları, köşe yazıları sunduğunuz için. Derginin her sayfasındaki her satırda her harfte emeği olan herkese teşekkürler. Daha yazılacak çok şey var; ama böyle uzayıp gidecek... Tek söyleyeceğim şey, 1979 yılından bu yana ilk kez ciltletip saklamaya değer bulduğum ve tek sayısının bir gün fazladan gecikmesine bile tahammül edemediğim tek dergi olduğunuz. Ben size benim makinem şu, bu oyunu çalıştırabilir miyim, bu oyunun bu bölümünde kaldım gibi sorular sormayacağım. En önemli ricam artık web siteniz hayata geçsin, biliyorum belki kadro, belki tasarım sorunları uzun sürüyor; ama artık surf'e başladığımızda adres çubuğuna Türkçe oyun açıklamaları ve yardımlar bulunan, periyodik olarak güncellenen bir sayfanın; PC Gamer'ın adresini yazmak istiyoruz. En son 4-8 ay önce güncellenen, çürümeye yüz tutan, hala *Doom* ve *Quake* tanıtımları flaş haber olarak baş sayfasında duran siteleri değil.

Ve *Homeworld*. Çok uzun zaman önce SİB bölümünüzde defalarca okuyup hayran kaldığım ve hemen hergün web sitesinden bilgiler alarak takip ettiğim *Homeworld*. Demosu geçen hafta çıktığı gün download ettim. Bilmiyorum, belki de oyunu dünyada oyanayan ilk oyunseverlerden biriydim. Oyunu heyecanla oynamaya başladım, sanırım orijinalini bu kadar beklemeye değecek... Belki 3 boyutun verdiği zorluklar var; ama ikinci oyunumda (easy) modda CPU rakibimi yenmeyi başardım. Atmosfer ve grafikler o kadar güzel ki gerçekten kendinizi dev bir uzay filosunun komutanı gibi hissediyorsunuz. Haritalama ise mükemmel lütfen bu oyun ve yine Sierra'nın yeni çıkacak hiti *Pharao* hakkındaki bilgileri derginizde ayrıntılı olarak görme şansımız olsun. Bu arada *Midtown Madness* ve *NFS* birleşimi nefis *Driver* oyununu da yakında sayfalarınızda görmek ümidiyle...
Sevgiler, saygılar...

Hasan Yalçın-Webmaster
E-mail Yoluyla

Merhaba,
Güzel mektubun için teşekkür ederiz. Doğrusunu söylemek gerekirse biraz uzundu. Yine de kısaltmak gelmedi içimizden; ama cevabı uzun olmayacak, zaten söylediklerin için çok memnun olduğumuzu, PC Gamer'ı ciltleyip saklayacak değerde bir dergi olarak gördüğüne çok sevindiğimizi belirtmekten başka da bir şey yok söyleyecek. Hayır, birkaç şey daha var aslında. Öncelikle web sitemizin yapım aşamasında olduğunu ve elimizden gelenin en iyisini sunmaya çalışacağımızı bir kez daha hatırlatalım. Sana ayrıca kısa Homeworld inceleme yazın için de teşekkür ederiz. Bu sayıda Masaüstü Generali'mizden sonra Homeworld değerlendirmesi yapan ikinci isim oldun. Bu arada oyunun kendisi de çıktı, haberin olmuştur herhalde. Kesinlikle evrim yaratacak bir oyun Homeworld ve PC Gamer'da da hak ettiği ilgiyi göreceğine emin olabilirsin, tıpkı sözünü ettiğin diğer oyunlar gibi.



Relic Entertainment ekibinin uzayda yarattığı efsane, doğrusu görülmeye değer. *Homeworld*, stratejide yeni bir şeyler arayanlar için biçilmiş kaftan.

Web team'le ilgilenenler!

Selam *PC Gamer* çalışanları,
Öncelikle böyle başarılı ve kaliteli bir dergi çıkardığınız için sizleri kutlar başarılarınızın devamını dilerim. Fiyatınız ilk dergiyi aldığım zaman biraz fazla gibi geliyor; ama derginizin güzelliği ve kalitesi fiyatını unutturuyor. Lafı fazla uzatmayarak soru ve önerilerime geçiyorum:
1- Ben bir orijinal oyun ve yazılım kullanını olarak bütün vatanseverleri orijinal oyun almaya davet ediyorum.
2- Tam olarak birer FRP ve Online bölümü açarsanız beni ve birçok insanı sevindirirsiniz.
3- Bence CD'yi Türkçeleştirmek çok gereksiz bir iş, bunun yerine web sitesini Türkçeleştirseniz.
4- Acaba *Baldur's Gate 2* çıkacak mı? Çıkacaksa ne zaman?
5- Bir webteam oluşturacağım. İlgili arkadaşlar bana lütfen e-mail atsın. Adresim *sarevok@tru.net.tr*
6- Sizce DVD'ler ne zaman yaygınlaşır, yani oyunlar falan?
Sorularım ve söyleyeceklerim bu kadar.

Sarevok, *E-mail Yoluyla*

Merhaba,
Mektuba ismini yazmamışsın, biz de sana kısaca Sarevok diyeceğiz. Sevgili Sarevok, öncelikle PC Gamer hakkındaki olumlu düşüncelerin ve fiyat konusunda anlayışlı davrandığın için teşekkür ederiz. Şimdi istersen soru ve önerilerine cevap verelim:

Biz de her fırsatta tüm oyuncuları mümkün olduğunca orijinal oyun almaları konusunda uyarıyoruz. Seni de hassas tavrın için kutluyoruz. PC Gamer, her tür oyuna aynı oranda yer vermeye çalışıyor. Belli bir türü diğerlerinin önüne yerleştirmek bizce haksızlık olur. Bu durum FRP oyunları için de geçerli. Ancak zaman zaman hazırladığımız özel dosyalarla bir ay için belli bir türü ele



Önümüzdeki Aralık ayında çıkacak olan FIFA serisinin yeni oyunu *FIFA 2000*, spor oyunlarını özellikle de futbolu seven okuyucularımız arasında büyük ilgi görüyor.

alabiliriz, zaten bunu yaptığımızı da biliyorsunuz. Okuyucularımızın en çok istediği şeylerden biri de CD'nin Türkçeleştirilmesi. Bizce de bu gerekli; çünkü Türkiye'deki oyuncular için çıkan bir derginin bütün organları da Türkçe çalışmalı. Bu konudaki çalışmalar sürüyor. Tabii aynı zamanda Türkçe web sitesi için de hazırlanıyoruz. En kısa zamanda her iki planımızı da hayata geçirmek için elimizden geleni yapıyoruz. **Baldur's Gate 2** *için değil, ama* **Black Isle** *ekibi yeni bir* **Dungeons & Dragons** *oyunu için neredeyse bütün hazırlıkları tamamlamış durumda. Oyunun adı ise* **Planescape: Torment**. *İyimser bir oyuncu, bu oyuna rahatlıkla* **Baldur's Gate 2** *diyebilir. Ne zaman çıkacağına gelince, sihirli küremiz 29 Kasım diyor; ama belki Aralık başına da sarkabilir. DVD'lerin oyunlar için kullanımı henüz yaygın değil; fakat 5-6 CD'lik ya da içinde bol video olan oyunlar, DVD olarak dünya piyasasında bulunuyor. Bu gelişmelere bağlı olarak Türkiye'de de esmeye başlayan DVD rüzgarının kısa süre sonra oyunlara sıçrayacağını ve tüm dünyadan sonra bizde de bu oyunların bulanabileceğini söyleyebiliriz. Yakın gelecekte CD ROM'ların yerini DVD'lerin alacağı çok açık ve önündeki tek engel olan fiyat da düşerse bu yaygınlaşma daha da hız kazanacak.*

Spor oyunları istiyorum!

Merhaba *PC Gamer*,
Derginizi beğenerek takip ediyorum; sporu çok seven bir kişi olarak spor oyunlarının da hastasıyım, ağnadın mı? Lütfen bu tür oyunları daha çok tanıtın. Galiba dergi yazarlarınızın özellikle de *FIFA'99* gibi oyunlara isteksizliği var; ancak şunu unutmayın ki Türk insanı sporu ve özellikle de futbolu çok seviyor. Bana kalırsa çoğunluğun sesine kulak verin. Ayrıca sizden bir ricam da *RESIDENT EVIL2*'de nasıl save yapıldığını yazmanız. Lütfen FRP'ye olan bu yoğun ilginizin birazını spora kaydırın. Saygılar!

Kerem Ünal, *E-mail Yoluyla*

Sevgili Kerem,
Sporu ve spor oyunlarını biz de seviyoruz ve her zaman bu daldaki oyunlara kapımızı açık tutuyoruz. Ancak spor oyunu deyince akla sadece futbolun ve FIFA serisinin gelmesi, türün diğer örneklerine haksızlık oluyor. Tabii diğer oyunlara yer vermek adına bu kez de futbol oyunlarını yok sayma tehlikesi olabilirdi; ama yeşil sahaların kralı sevgili Cem arkadaşımız bu eksikliği kapatmak için aramızda. Farkındaysanız Cem, özellikle futbol oyunlarına yoğunlaşıyor ve onlar hakkında bilgiler sunuyor bizlere. Tabii sıradaki **FIFA 2000** ***çıkar çıkmaz onu da inceleme sayfalarımızda göreceksiniz.***

Aslında çok tuhaf, bir okuyucumuz FRP'lere yeterince yer ayırmadığımızdan şikayetçi oluyor, bir diğeri FRP oyunlara ağırlık verdiğimizi, bundan vazgeçmemizi, biraz da spor oyunlarına ilgi göstermemizi söylüyor. Biz de ikisine de "olur mu hiç... tabii ki FRP'ye (ya da spor oyunlarına) de yeterince yer veriyoruz" diyoruz. Bu denklemdeki hata, herhalde herkesin tercihlerinin farklı olması ve belli bir türü diğerlerinden daha çok sevmesi değil; ama **PC Gamer**'***ın sayfaları arasında kendi tarzındaki oyunları daha çok görmek istemesi ve bizim de türler arasında tutturmaya çalıştığımız dengenin aksıyor görünmesi. Bu işler zor arkadaşlar; ama neyse ki biz bir ekibiz! Onlar ve ben diye ayrılmıyoruz, Kerem de oyun oynuyor, Sarevok da, ben de... Tek ihtiyacımız olansa asla oynamayacağımız bir oyunu bile ekipteki bir başka arkadaşın oynamak isteyebileceğini düşünmek.***

Bu özlü konuşmadan sonra **Resident Evil 2** ***ile ilgili sorunu yanıtlayarak toparlamaya çalışalım. Bu oyunda istediğin yerde save edemiyorsun. Oyun içinde karşına save noktaları çıkıyor ve ancak oralarda kaydedebiliyorsun oyununu; ama bu noktaları bulmak o kadar da zor değil, dikkatli ve araştırmacı gözlerden kaçmayacak yerlerde. Bizden de sana saygılar.***

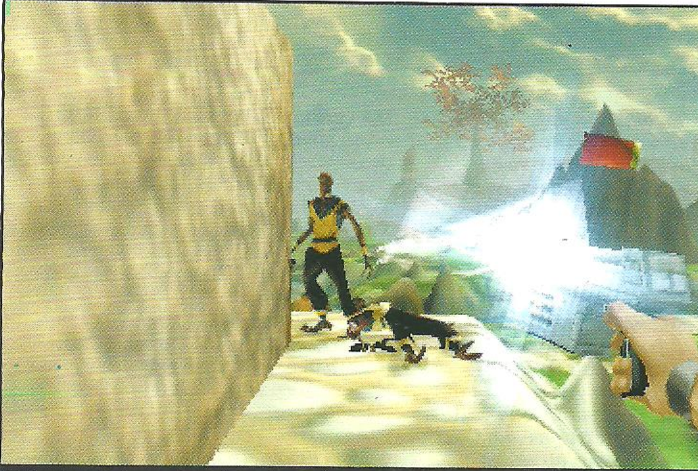
Strateji Rehberi

Sevgili *PC Gamer* çalışanları,
Öncelikle size bu güzel dergiyi hazırladığınız için teşekkür ederim. Derginizin fiyatını 4.99 $'a sabitlemeniz çok iyi olmuş. Özellikle oyun şifrelerinizi ve demolarınızı çok beğeniyorum. Size birkaç sorum olacak:
1. *Need For Speed: High Stakes* ile *Need For Speed: Road Challenge* arasında ne gibi bir fark var?
2. Strateji Rehberi'nizi biraz daha detaylı açıklar mısınız ?
3. *C&C: Tiberian Sun* adlı oyunu bulmakta zorlanıyorum. Bu oyunu bulabilmem için önereceğiniz bir yer var mı?
Benim size yazacaklarım bu kadar.

H. Emir Aksoy, *İstanbul*

Sevgili Emir,
Mektubun için teşekkürler, özellikle fiyat konusunda eleştirilmek yerine desteklenmeye, en azından hoş görülmeye çok ihtiyacımız var. Hep söylediğimiz gibi sizden sadece iyi niyetli olduğumuzu bilmenizi istiyoruz. Bizim de sana bazı cevaplarımız olacak:
1. Bu iki oyun arasında hiçbir fark yok. Sadece biri Amerika'daki adı, diğeri ise Avrupa'daki. Bunun dışında bütün özellikler aynı.
2. Strateji Rehberi'ni şöyle düşünebiliriz: Sık ağaçlarla ve vahşi hayvanlarla dolu bir jungle'da yolunu bulman ve belirli bir rotayı izleyerek oradan çıkman gerekiyor. Ancak böylesi bir karmaşanın içinde canını yakmadan bunu nasıl yapacağını bilmiyorsun. İşte rehberimiz bu noktada devreye giriyor ve profesyonel bir Tarzan olarak oyuncuya yol gösteriyor. Burada amaç, ormanın dışındaki yolu kullanmak ya da bütün ormanı yakarak güvende hissetmek değil (bu işi Hile Kodları sayfamız yapıyor); ama zaman zaman Tarzan'ın iplerinden birine asılarak yolu kısaltmanızı sağlayabiliyoruz. Her neyse, bu benzetmeyi uzatmanın anlamı yok. Sonuç olarak Strateji Rehberi'ndeki ipuçları size ancak daha güvenli ve sıkıntısız bir oyun keyfi yaşatacak düzeyde. Kesinlikle mucizelere yer verecek kadar detaylı değil.
3. **Command & Conquer: Tiberian Sun**


Aylarca süren bekleyişin ardından *Tiberian Sun* nihayet çıktı; ama kaderi tıpkı güzel yemeklerinkine benzedi: Hazırlığı uzun sürdü ve sofraya gelir gelmez aç kurtlar tarafından bir lokmada tüketildi.



Yoksa bu güzel oyunda neyi nasıl yapmanız gerektiğinden emin değil misiniz? *Outcast* için kolları sıvayan *PC Gamer*, Strateji Rehberi sayfalarında tereddüt eden okuyucularına terapi hizmeti sunuyor!

bütün satış noktalarına dağılmış durumda. Belki bulamadığını söylediğin zaman her yerde yoktu; ama artık bu konuda sıkıntı çekeceğini sanmıyorum. Bildiğim bütün oyun satan dükkanlarda gördüm. Aman, zaten kime söylüyorum?! Sen çoktan oyunu buldun, oynamaya başladın ve takıldığın yerle ilgili mektubunu postaladın bile, değil mi? Umarız öyledir.

Karışmak istemem ama...

Sevgili *PC Gamer*;
Derginizin hayranlarından biriyim, bu güzel derginizden dolayı sizi kutluyorum ve sorularıma geçmek istiyorum.
1. Ben de FIFA hayranlarından biriyim; ama maalesef *FIFA99*'u bir arkadaşıma verdim ve şu an bende yok. Şimdi ben *FIFA2000*'i bekliyorum, gelince orijinalini alacağım. Bu yüzden çıkış tarihini öğrenebilir miyim? Bu arada *FIFA2000* ile ilgili daha çok resimli örnek verirseniz sevinirim.
2. Derginizin işlerine karışmak istemem; ama bir okur olarak sizden isteğim şey, oyunları değerlendirirken en iyiden en kötüye doğru giderek değerlendirmeniz. O zaman okurların oyunları karşılaştırıp değerlendirmesi daha kolay olur, sizce?
3. Hepimiz *Doom II*'yi çok sevdik, bu yüzden onu tam versiyon olarak bir CD'nizde verirseniz çok sevinirim...
Bu arada *Tiberian Sun*'ı aldım çok beğendim ve bitirdim. İzin verirseniz size hile olmasa da bir trick vermek istiyorum. -GDI'larda Fire storm defense'i sonsuz yapmak için: Fire storm'u activate yapıp o çalışırken bir power plant'i satarsanız ve gücünüz kesilirse FireStormDefense sonsuz olur; ancak bazı dezavantajları da var. Radar görevini yapamaz; fakat Nod'ların Artillery'sinden kurtulmak için değişik ve etkili bir yol. Eğer Fire Storm wall'u base'inizin etrafına döşeyip bu dediğimi yaparsanız base'iniz kurtulmuş olur. Fire Storm Defense, sadece Nod'lerin bombalarına karşı (chemical bomb, multiple bomb) etkili olamaz... Teşkkürler PC Gamer...

Kerem Kurt, *İstanbul*

İşte bir Kerem daha ve işte o da FIFA ile ilgili daha çok şey görmek istiyor. Anlaşıldı, Cem'e fazla mesai yaptırmamız gerekecek. Ve hiç merak etmeyin arkadaşlar, bundan böyle ata sporumuz futbol(!) ile ilgili daha çok şey göreceksiniz PC Gamer'da. Bu arada FIFA 2000'in Kasım ayında çıkacağı duyuruldu. Aslında oyunları karışık sırayla incelemenin üst üste iyi ya da kötü bir dizi oyun görüp sıkılmanızı önlemek açısından faydalı olduğunu düşünüyoruz. Bir de zaten rating sistemiyle değerlendirme yaptığımız için bir oyunun bizce iyi mi kötü mü olduğunu anlamak ve diğerleriyle kıyaslama yapmak gayet basit. Yani tekdüzeliğe düşmemek açısından bu sistem daha iyi. Biliyorsunuz biz şimdiye dek tam sürüm oyun vermedik; ama eğer bir gün böyle bir şey yapacak olursak Doom II konusundaki önerini hatırlayacağız. Son olarak yazdığın güzel sözlere ve Tiberian Sun için verdiğin ipuçlarına çok teşekkür ediyoruz.

Mükemmel müşteri hizmetleri servisi

Selam *PCG*,
Öncelikle mükemmel işleyen müşteri hizmeti servisinize çok teşekkürler. Benim yerime sanıyorum Bora Bey'e teşekkürlerimi iletirsiniz. Benim *PCG* eksik basılmıştı ve 16 sayfası yoktu. Ben de hemen sizleri aradım ve tam 1 (bir) gün sonra Adana'da olmama rağmen düzgün dergi bana ulaştı. Bir daha teşekkür ederim. Şöyle yavaştan sorularıma başlayayım:
1- Acaba rica etsem şu mükemmel oyun *Outcast*'i Strateji Köşesi'nde açıklar mısınız (ileride)? Meraklısına *Outcast*'in sitesinde muhteşem duvar kağıtları, desktop theme'ler ve screen saver'lar var. Tamı tamına dört dörtlük bir multimedia ürünleri var. Ziyaret edin derim.
2- Sonbahar sezonunda gelecek olan Adventure'lardan bahseder misiniz?
3- Şu orijinal oyun meselesinde ben de birkaç şey söylemek istiyorum. Ağustos sayınızda Okuyucu Görüşü bölümündeki arkadaşın söylediklerine aynen katılıyorum. Sonuçta biz de istemeyiz bilgisayarımızın bozulmasını; fakat maddi bakımdan çok üstün değiliz ve ithalat yapan firmaların oyunları getirmekte yaptıkları titizliği maddi konularda günümüz şartlarını düşünerek de yapmaları hepimiz için hayırlı olur.
4- Dergimizin fiyatı aldı başını gidiyor (olsun canımız sağolsun).
5- Şu CD'lerin Amerikanlığını bir kırsak bakın o zaman nasıl dopdolu mükemmel bir CD olacak.
Hepiniz kendinize iyi bakın. Çok güzel ve doğru bir yoldasınız, hep beraber bu yolda ilerliyoruz. Haydi, kalın sağlıcakla.

Ayman "thief(as)" Şanlıtürk,
E-mail yoluyla

Sevgili Ayman,
Teşekkürlerini Bora Bey'e ilettik, doğrusu o da çok memnun oldu. Hatta yüzünde beliren o mağrur ifadeyi sen de görmeliydin, hepimizin yüreği burkuldu, çok güzeldi, çook. Neyse, daha fazla duygusallaşmadan cevaplara geçelim:
1. Tabii açıklarız ama ileride olmak zorunda mı? Yani şimdi yapsak nasıl olur? Çünkü fark etmiş olmalısın, Outcast'in Strateji Rehberi başladı bile!
2. Sana çok uzun bir liste vermek isterdik; ancak adventure oyunların nasıl bir duraklama yaşadığını bizim kadar siz de biliyorsunuz. Sonbaharda çıkacak önemli iki adventure var. Onlar da Warewolf ve Gabriel Knight III. Bunların devamının gelmesini umuyoruz.
3. Zaten bu olayın maddi boyutu çözüldüğü anda korsan oyun piyasasının çökmesi kaçınılmaz; fakat bu konuda sadece ithalatçılara ve oyun firmalarına değil, kullanıcı olarak bizlere de görev düşüyor. Bugünlerde Türkiye'de de orijinal oyun satışı konusunda hareketlenmeler başladı, biz de PC Gamer olarak bu firmaları desteklemeye çalışıyoruz. Umarız bunun fiyatlara yansıması olumlu yönde olur.
4. Haklısın valla, canımız sağolsun. Ne yapalım, belki de konuya bir gül-diken ilişkisi çerçevesinde bakmak gerekiyor!
5. Bu konuda da sana katılıyoruz. CD'lerimizi en kısa zamanda Türkçeleştirerek yenileyeceğiz. Gerçekten de yapmak istediğimiz çok şey var; ama hepsi de zaman ve kaynak istiyor. Bunları bir araya getirdiğimizde PC Gamer kendini aşacak, dünya daha bir güzel olacak (tamam, tamam uzatmıyorum)...

2000 yılı kabusu!

Merhaba,
Ben aranıza yeni girdim diyebilirim. *PC Gamer*'ı her ay alıyorum ve de 2 ay sonra bile hala okuyorum. Sakın yanlış anlamayın, okuyamamamdan değil sevdiğimden. Tek kusuru varsa o da hilelere az yer verilmesi.
Sizden isteğim, biz oyun düşkünlerine hile kodlarını fazla verin. Bir de sorum 2000 yılı kabusu hakkında. 2000 yılında hangi bilgisayarlara zarar gelecek? Gelirse zarar ne olabilir? PII 333; 32MB RAM vs. Bu kapasiteye sahip bir bilgisayara herhangi bir şey olabilir mi? Aaa, az daha unutuyordum, bir kusurunuz da çook iyii olmanızz...

Mustafa Dinçer, *Bursa*

Sevgili Mustafa;
Öncelikle mektubunu biraz kısaltmak zorunda kaldığımızı belirtelim. Hayır, içeriğinden hiçbir şey atmadık; ama bütün harfleri en iyi ihtimalle iki kez (bazen bu sayı 8'e kadar çıkıyordu) yazmak da nereden geldi aklına?! Demek hile sayfalarının azlığından şikayet ediyorsun. Al sana taaam üççç sayyfaa hileee. İkinci soruna gelince, 2000 sendromu ev kullanıcılarını etkilemeyecek, en azından kaygı verici bir değişiklik yaratmayacak. Bu sorun özellikle birçok bilginin toplandığı hiz-

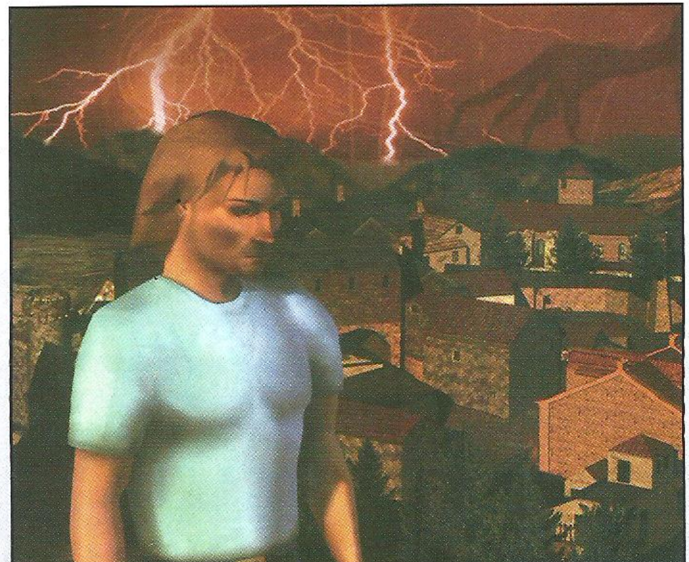
met sektörünü, kamu kuruluşlarını, işyerlerini etkileyecek. Zaten ülkemizde büyük bir sorun yaşanması beklenmiyor. Yani elektrikler, sular filan kesilmeyecek, hayat durmayacak. Dünyayı bir adım geriden takip etmenin avantajları da olabiliyormuş demek ki, hayat! Bu arada 2000 sendromunun, bilgisayarının konfigürasyonuyla hiçbir ilgisi yok. Son olarak da mektubun için teşekkür ederiz Mustafa ve tabii güzel övgülerin için de.

Klanımıza davetlisiniz...

Nasıl gidiyor *PC Gamer* çalışanları? Size bir haber vermek için bu e-mail'i atıyorum. Ben ve birkaç arkadaşım bir Delta Force klanı kurduk. Tabii bu öyle çok büyük bir klan değil, o yüzden bize katılır mısınız diye sormak istedim. Ayrıca bir de *Prince of Percia 3D* çıkmış ve ben de aldım. Bu oyun beta versiyon değil, di mi? (çünkü ağabeyim bana "git bak, iki CD'yse al" dedi). Eğer Delta Force klanına girmek isteyen varsa beni ya ICQ'dan bulsun (numaram 49267076; yenidir ama ben eskiyim :))))...) ya da ss_squad@hotmail.com'a e-mail atarak ulaşsın. Bu arada bizim klanımızın adı (SS)'dir. Ben de onun kurucusu oluyorum (kendimle övünmeyi pek severim). İyi çalışmalar... Bir de "que la force soit avec vous..."
NOT: Son lafımı fransızca bilen anladı...

(SS)Dark_Star, *E-mail Yoluyla*

İyi gidiyor Dark_Star;
Aslında mektubunu yayınlamak konusunda biraz kararsızdık; çünkü bu davetin sadece PC Gamer çalışanları için mi yoksa tüm PC Gamer ailesi için mi geçerli olduğunu pek anlayamamıştık. Ama şimdilik küçük bir klan olduğunuzu ve genişlemek istediğinizi anlayınca herhalde hiçbir katılıma itirazın olmaz diye düşünüp yayınladık mektubunu. İlgilenen arkadaşların seni bulacaklarına eminiz, hayırlı olsun ve de kolay gelsin diyoruz. Ama unutma, kural 1: Klanda kral olmaz (biraz daha alçakgönüllü olmalısın). Ağabeyin olayı çok güzel özetlemiş. Bence burada Prince of Persia 3D'nin orijinal mi, beta versiyon mu olduğundansa ağabeyinle aranızdaki sevgi-saygı ilişkisini koruyabiliyor olmanız önemli. Artık her ailede rastlanmıyor maalesef "git bak, iki CD'yse al" diyen ağabeylere, ablalara. Hatta günümüzün dört kişilik standart Türk ailesinde bir konuda fikir danışmak durumunda kalan kardeşine ağabeyin cevabı ise şu oluyor: "Harcama paranı böyle boş şeylere bakiim!.. Haa, alırsan da tek CD'lik bir oyun al" gibi.
Bu arada, Prince of Percia 3D'nin tam sürümü çıktı; ama piyasada beta versiyonlara yakalanmak her zaman mümkün biliyorsun. Aldığın oyunun tam mı yoksa beta mı olduğunu anlamak içinse, bu aydan itibaren Görgü Tanığı köşemizde başlattığımız ve hangi oyunların Beta versiyonlarının piyasada satıldığını gösteren listeye göz atabilirsin. Son olarak ise "de la pierro en passaro ekstravaganza"...
NOT: Son söylediğimi İtalyanca bilenlerin bile anladığını sanmıyorum.

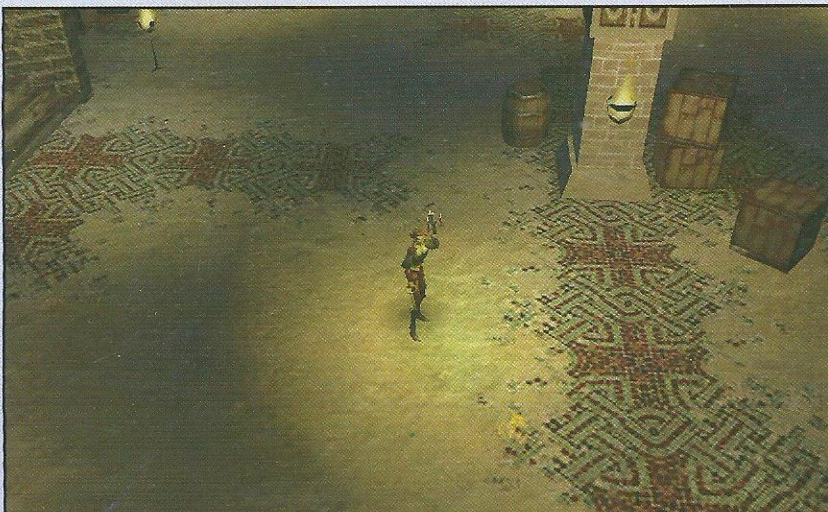

Tek istediği yeni ve güzel bir adventure oyunu olan oyunculara verebileceğimiz en iyi haber, *Gabriel Knight 3* için beklemeleri gereken sürenin her geçen gün biraz daha kısaldığı!

Internet sağlayıcıları

Sevgili *PC Gamer*,
Bu size ilk mektubum. Derginizi Haziran ayından beri düzenli olarak takip ediyorum, tek kelimeyle mükemmel bir dergi diyebilirim.
1-) Neden "grafik" sözcüğü "gra$k" olarak çıkıyor?
2-) Internet servis sağlayıcılarıyla ilgili bir şeyler hazırlamayı düşündünüz mü? Hangisi on-line oyun için daha iyi?
3-) Internet üzerinden ÜCRETSİZ oyun oynayabileceğim bir site var mı? Şimdilik bu kadar. Hoşçakalın.
NOT: *Spawn*'ın oyunu yapıldı; ama sadece PS için.

Uğraş Ergün, *E-mail Yoluyla*

Merhaba,
Ne güzel, yeni bir okuyucumuz daha olmuş. Teşekkür ederiz övgülerine. Cevaplara geçelim hemen:
1. Evet, çok derin bir yaraya parmak bastın. Buna bir çeşit Machintosh'ta kullandığımız fontun azizliği diyebiliriz. Bu font, PC Gamer dergisinin fontu olduğundan ve de bunu kullanmak zorunda olduğumuzdan yapabileceğimiz çok fazla bir şey de yok ne yazık ki... Elimizden geldiğince dikkat etmeye çalışıyoruz ve F ve İ harflerinin yan yana olduğu kelimelerde oluşan bu hatayı gördüğümüz yerde düzeltiyoruz; fakat arada sırada gözden kaçabiliyor da... Bunun için gerçekten üzgünüz.
2. Dergide bir Internet köşesi yok, bütünüyle oyunlar üzerine kurulu bir dergi olduğumuz için içeriğimizdeki her şey de oyunlarla direkt ilgili olmak durumunda. Ancak taze haberlere yer verdiğimiz Görgü Tanığı sayfalarımızda, gündeme geldikçe ISS'lerden de bahsediyoruz. Tabii bunun ayrı bir köşeye dönüşmesi söz konusu değil, en azından şimdilik değil...
3. Multi-player desteği olan oyunlar yapan firmaların hemen hepsi kendi sitelerinde bu oyunları bedava oynamana izin veriyor. Bu adreslerden en popüler olanlar arasında won.net'i ve Blizzard'ın battle.net'ini sayabiliriz. Burada karşına çıkabilecek tek sorunsa bu oyunları oynayabilmek için genellikle elinde orijinal oyuna ait CD'nin bulunması gerekliliği.
NOT: Haklısın, biz de fark ettik; ama biraz geç kalmış olduk. Yine de haber verdiğin ve bu eksik bilgiyi düzeltme fırsatı yarattığın için sağol. Bir de senin mektubunla ilgisi yok; ama bir parantez açmışken bir başka konuyu daha açıklığa kavuşturmak istedik. Biliyorsunuz geçen ay poster vermedik, bunun sebebi ülkemizde o ay çok olağanüstü durumların yaşanmasıydı. Biz de deprem felaketinden sonra dergimizi o aya mahsus olmak üzere görünüş ve içerik açısından sınırlandırdık ve poster de vermemeyi daha uygun bulduk. Ancak bu aydan itibaren dergimizde her şey normale dönmüş durumda. PCG


1998'in harika oyunu *Baldur's Gate*'i yapan ekip Black Isle'ın yeni oyunu *Neverwinter Nights* da *Dungeons&Dragons* tabanlı olacak.

Reklam & Ürün İndeksi

FİRMA	TELEFON	ÜRÜN	BÖLÜM	SAYFA
Aral İthalat	0212 659 26 73	Oyun	Reklam	A.K, 70
Bilgitaş	0212 275 10 70	Ekran Kartı	Reklam	57
Computer Shopping	0212 219 19 40	Dergi	Reklam	158
Creative	0212 212 98 50	PC-DVD	Reklam	100
Creative	0212 212 98 50	Ekran Kartı	Reklam	96
Çizgi Elektronik	0212 273 14 91	Ekran Kartı	Reklam	69
Eksen Bilgisayar	0216 418 94 55	Bilgisayar Sistemi	Reklam	32, 33
Empa	0212 599 30 50	Ana Kart	Reklam	14, 15
Ersan Games	0212 290 24 90	Oyun	Reklam	4, 5, 27
Gold Bilgisayar	0216 418 11 44	Fiyat Listesi	Reklam	37
Hasbro İntertoy	0212 259 11 97	Oyun	Reklam	20, 21, 62
Mavi Donanım	0216 348 94 54	Bilgisayar Sistemi	Reklam	50, 51
Medya Bilgisayar	0216 414 13 22	Bilgisayar Sistemi	Reklam	24, 25
Microsoft	0212 258 59 98	Oyun	Reklam	Ö.K.İ, 1
Milliyet	0212 505 67 11	Web Sitesi	Reklam	A.K.İ.
Multimedya	0212 212 98 50	Modem	Reklam	59
Odyssey Entertainment	0212 219 19 40	Oyun	Reklam	39, 41, 153
Pizza Hut	0212 257 78 40	Pizza	Reklam	9
Rönesans Fuarcılık	0212 235 82 20	Fuar Organizasyon	Reklam	133
Sentim KRN	0216 415 79 79	Bilgisayar Sistemi	Reklam	11
Seta Müzik Medya	0216 463 43 76	CD Çoğaltım	Reklam	53
Truva İletişim	0216 327 79 77	ISS	Reklam	95
Turcom	0216 330 57 83	Ekran Kartı	Reklam	83
Young New Media	0212 284 95 38	CD Çoğaltım	Reklam	65
Yönsis	0216 330 88 90	Bilgisayar Sistemi	Reklam	43
İNCELEMELER				
Boğaziçi Bilgisayar	0212 217 29 29	Hoparlör	İnceleme	107
Eksen Bilgisayar	0216 418 94 55	Bilgisayar Sistemi	İnceleme	102-103
Empa	0212 599 30 50	Ekran Kartı	İnceleme	106
Empa	0212 599 30 50	Ekran Kartı	İnceleme	106
Empa	0212 599 30 50	Hoparlör	İnceleme	105
Gen-Pa	0212 288 10 78	CD ROM	İnceleme	108
Multimedya	0212 212 98 50	Modem	İnceleme	108
Ölçsan	0212 280 97 61	Ekran Kartı	İnceleme	104
Sky	0212 225 68 08	Hoparlör	İnceleme	107
Sky	0212 225 68 08	CD Temizleme Kiti	İnceleme	109
Turcom	0216 330 57 83	USB Converter	İnceleme	109

GELECEK SAYI

14. sayımız 1 Kasım'da Bayinizde... Kaçırmayın

Bir sayıyı daha okuyup bitirdiniz ve sabırsızlıkla Kasım'ı beklemeye başladınız bile, öyle mi? Merak etmeyin, ne istediğinizi biliyoruz ve onu size vermek için buradayız. *PC Gamer*, sıcak yaz günlerinden sonra serin sonbahar akşamlarınızın da en iyi dostu olduğunu göstermek için hummalı bir çalışma içinde... Bekleyin ve görün!

Warcraft 3

Dört yıl önceydi, bir oyun oynadık ve hayatımız değişti: Warcraft II'den bahsediyoruz, real-time strateji türünü baştan yaratan oyundan. Artık zamanı gelmişti, bunu Blizzard da biliyordu ve devam oyununun üstündeki sır perdesini açtı. Altından ne çıktı dersiniz? Bu sorunun cevabını öğrenmek ve Warcraft III'le ilgili hiçbir gelişmeyi kaçırmak istemiyorsanız Blizzard ofisine yaptığımız yolculuktan sizler için topladığımız detayları bekleyin. Real-time stratejinin basamaklarını birlikte tırmanmak için burada bekliyor olacağız.

Tüm Zamanların En İyi 50 Oyunu

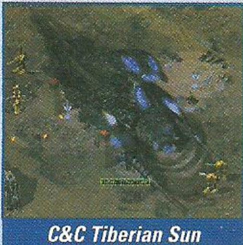
İşte yine tarihe bakıp karar verme zamanı. Elbette birçok oyun geldi geçti, bazılarını ilk oynayıştan sonra bir köşeye fırlattık, bazılarına bayıldık. Ama en çok hangilerine? PC Gamer karargahı yine karışacak, ateşli tartışmalar yaşanacak; sadece hayatımızın 50 oyununu ortaya çıkarmak ve en doğru sıralamayı bulmak için. Bunlardan bazıları;

-Lemmings
-Quake I, II
-Starcraft
-Diablo
-The Curse of Monkey Island...

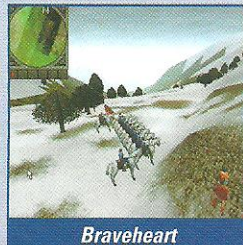
Şimdilik verebileceklerimiz bunlar. Fazlası için bir ay daha beklemeniz gerekiyor. Şimdiden sonuçların sizi şaşırtabileceğini hatırlatalım; ama şaşırmakla yetinmek yerine kendi fikrinizi de söylemek istiyorsanız siz de oy kullanabileceksiniz. *PC Gamer* okuyucularının seçtiği Tüm Zamanların En İyi 50 Oyunu için de biz meraklanacağız.

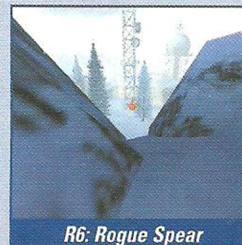
ARTI...

HARİKA İNCELEMELERİMİZ DE OLACAK:


C&C Tiberian Sun


Drakan


Braveheart


R6: Rogue Spear

PC GAMER TÜRKİYE

EKİM 1999

HIT YAYIN YÖNETİM DANIŞMANLIK A.Ş. ADINA SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ VE GÖRSEL YÖNETMEN
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Teknik Editör • Tuğbek Ölek
Teknik Editör • Cem Sinanoğlu
Teknik Editör • Murat Okan
Editör • Arzu Duymaz
Editör • Güven Çatak
Editör • Cüneyt Halu
Editör • Serpil Ulutürk
Editör • Mustafa G. Balkaya

GRAFİK TASARIM
Gökhan Tüzüngüç

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Sim Kolonu • Gülçin Hatıhan
Editör • Mehmet Günal

REKLAM
Reklam Müdürü • Murat Yıldırım
Satış Sorumlusu • Bora Rodoplu

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Hizmetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid Grafik

BASKI
Hür-Ok A.Ş.

DAĞITIM
BİRYAY A.Ş.

HIT YAYIN YÖNETİM DANIŞKANLIK A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

Dünyanın Türkiye'ye açılan kapısı: Milliyet İnternet'te!

Türkiye'nin en güvenilir gazetesi Milliyet, politika, ekonomi ve iş dünyasından hem Türkçe, hem İngilizce, iki ayrı dilde verdiği kapsamlı haberlerle, artık tüm dünyadaki okurlarına erişecek.

Uluslararası bilgi otoyolunda hızla ilerleyen Milliyet, Türk basınındaki liderliğini elektronik yayıncılık alanında da göstermekten gurur duyuyor. www.milliyet.com.tr

